2'95€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

¡¡GENIALES!!

LLEGAN LOS JUEGOS DE «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS»

REPORTAJE ESPECIAL: TODOS LOS SECRETOS Y LAS MEJORES IMÁGENES

CONCURSO

¡TE LO VAMOS A REGALAR!

20 Resident Evil
10 Colin McRae
20 Gauntlet Dark
10 Moto Racer

¡ALUCINA CON LO QUE VIENE!

- MARIO PARTY 4
- FIFA 2003
- ETERNAL DARKNESS

GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color

STARFOX ADVENTURES

¡LA AVENTURA MÁS ALUCINANTE!

¡¡Juégala sólo en GameCube!!

Nº 120 NOVIEMBRE

8 424094 810024 00120

¡AVALANCHA DE JUEGOS DE COCHES!



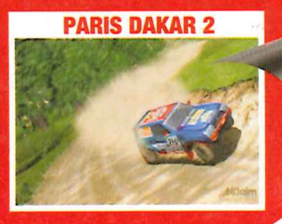
PRO RALLY



SMUGGLER'S RUN



NEED FOR SPEED 2



PARIS DAKAR 2



SUMARIO

Nº 120 | NOVIEMBRE 2002

PORTADA

Vas a flipar con las aventuras de STARFOX

¿Puede ser el principio de una nueva y temible generación de juegos? Pues es posible...

PÁGINA: 20



SUPER STARS



TIME SPLITTERS 2 viene dispuesto a dar mucha caña

Empápate de una de las sorpresas del año para GameCube.

PÁGINA: 44

PREVIEW

La cosa irá de sustos en ETERNAL DARKNESS

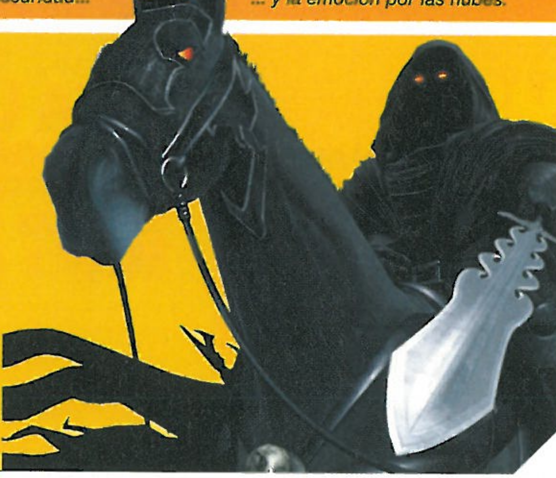
Si quieres pasar unos cuantos sustos, emociones, pegar gritos y eso, ya sabes a qué página ir...

PÁGINA: 24



Mucha oscuridad... *... y la emoción por las nubes.*

REPORTAJE



Presentamos EL SEÑOR DE LOS ANILLOS en GBA

Así serán los dos juegos de «El Señor de los Anillos» que se ultiman para tu Game Boy.

PÁGINA: 16

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

LOS JUEGOS DE CINE VAN A INVADIR TU GAMECUBE

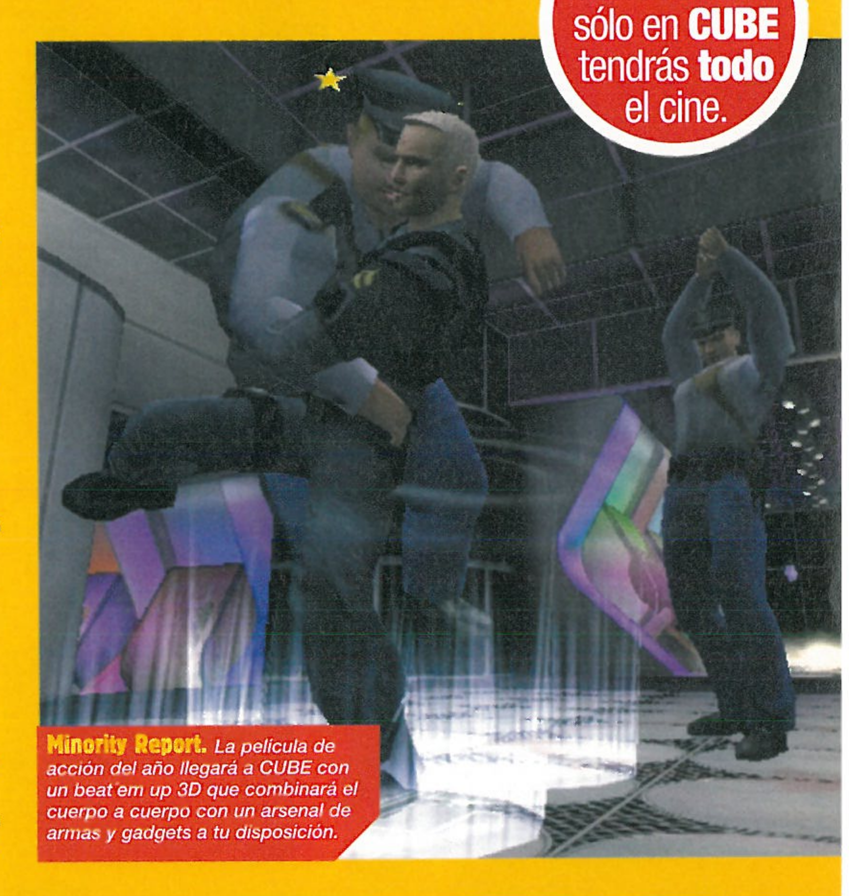
Matrix 2, Men in Black... sólo en **CUBE** tendrás **todo** el cine.

Las películas de éxito, nombres de lujo como Minority Report, Matrix 2, El Imperio de Fuego o Harry Potter 2 se estrenarán también en tu Cube

Si tu sueño es convertirte en actor, o al menos **protagonizar las películas más de moda,** te has comprado la consola correcta. GameCube va a recibir durante los próximos meses un aluvión de conversiones de cine, con nombres de tanta calidad como lo último de Tom Cruise o la segunda entrega de los Bolsom, Gandalf y Aragorn.

Algunos de los títulos ya han sido anunciados hace tiempo, como **«El Rey Escorpión»**, de Universal, que está a punto de caramelo, con sus 12 niveles de exotismo y combate. En esa línea de anuncios conocidos están también **«Die Hard Vendetta»** un guión basado en la saga de "Jungla de Cristal" que llegará en formato shooter 3D subjetivo; **«Harry Potter y la cámara de los secretos»**, del que publicamos un extenso avance en este mismo número, y **«Las dos Torres»**, que está en preparación, si bien antes veremos una versión de «El Señor de los Anillos» basada en el libro de Tolkien y bajo el sello Vivendi.

Pero a ver, ¿a quién no le molaría ser Tom Cruise y dirigir una unidad de precrimen? **«Minority Report»** es lo que estáis buscando. Llegará vía Activision en noviembre, con un espectacular arcade de acción con 15 futuristas niveles. Más o menos el mismo esquema que tendrá **«Men in Black 2»**, una sorpresita que prepara Infogrames para finales de año y de la que os mostramos las primeras imágenes. ¡¡Mucha acción!! En **«Mission Impossible»** imperará más el sigilo, eso de ocultarse de los enemigos. Está casi a punto, pero no lo veremos hasta el 2003. ¿O no, Infogrames? Cerramos con **«El Imperio de Fuego»**, una epopeya de dragones que Ubi lanzará pronto, y **«Matrix 2»**, que acaba de ser presentada en Los Angeles y llegará en primavera.



Minority Report. *La película de acción del año llegará a CUBE con un beat'em up 3D que combinará el cuerpo a cuerpo con un arsenal de armas y gadgets a tu disposición.*

HASTA LA VISTA, RARE

Nintendo y Rare, creadores de Banjo y Perfect Dark, dejan de ser socios

Nintendo ha vendido a Rare el porcentaje de acciones (49%) que poseía de la compañía inglesa. La razón principal es que la Gran N ha decidido redirigir sus inversiones en desarrollo de videojuegos. Pero no os preocupéis, porque Nintendo continuará conservando los derechos exclusivos de los personajes y licencias originales de los desarrollos de Rare, incluyendo Donkey, Diddy Kong y Starfox. Además, con el dinero de la venta Nintendo **reforzará su capacidad de desarrollo.** De hecho se está en plena negociación con posibles socios de todo el mundo en busca de **juegos innovadores y atractivos para un público más adulto.**



SEGA LLEVA SUS MEJORES JUEGOS A TU GB ADVANCE

Mira las primeras imágenes de «Sega Rally» y «Virtua Tennis» para tu portátil

Por fin se dejan ver las versiones GB de los esperadísimos clásicos de Sega. Ahí tenéis el deslumbrante **«Sega Rally», que verá la luz el 19 de diciembre en Japón.** Exhibe **gráficos poligonales 3D, tres perspectivas de juego** y partidas a cuatro simultáneos. Para flipar con un buen rally. Lo mismo para «Virtua Tennis», que deja ver una conversión inspiradísima desde el título de Dreamcast, con **jugadores reales, golpes explosivos** y movimientos de verdad. Según nuestras noticias, saldrá a la venta a principios de 2003.



En la línea de los rallys que arrasan, el juego de Sega presentará gráficos poligonales 3D.



Sega nos promete una experiencia fácil y espectacular de la mano de «Virtua Tenis

Rey Escorpión. *Te enfrentarás a los más exóticos enemigos en esta increíble aventura de acción que prepara Universal para finales de este mismo año.*

Men in Black 2. *Entre explosiones, monstruos y un arsenal de armas capaz de derribar cualquier cosa, transcurrirá la versión CUBE de la peli de Will Smith y Tommy Jones.*

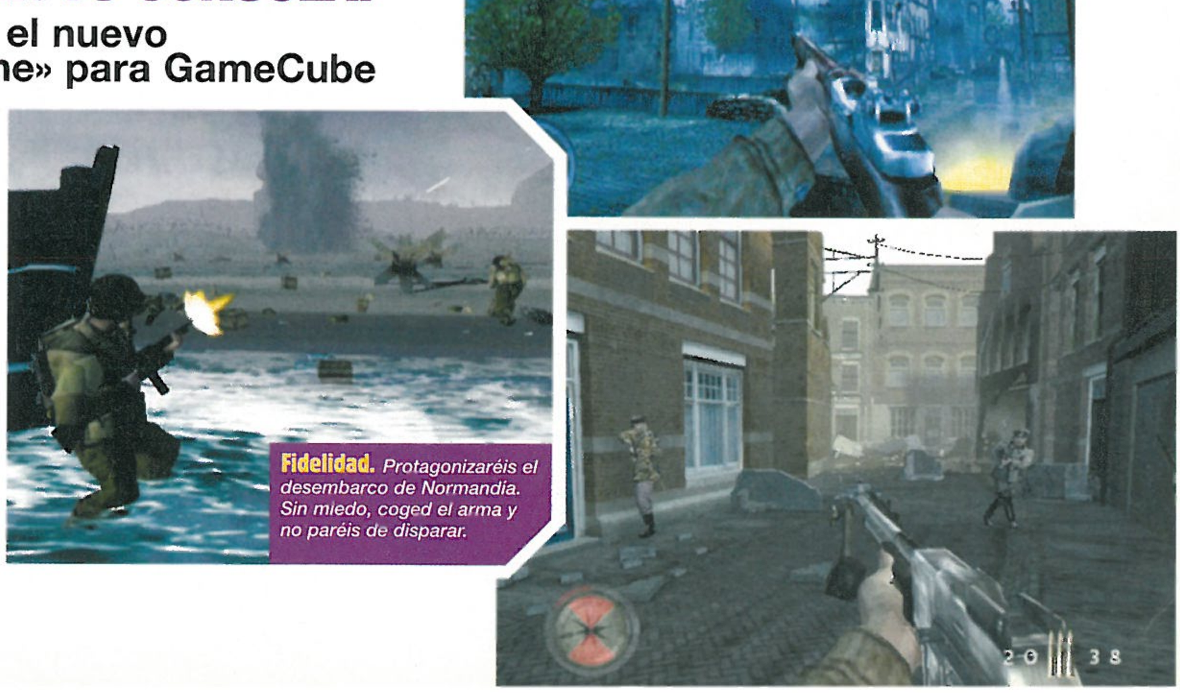
Mission Impossible. *Promete ser una de las aventuras de 2003. Su guión recordará la peli pero sorprenderá con un sinfín de nuevas acciones.*

Men in Black 2. *Los agentes J y K se estrenarán en GameCube con un tremendo juego de acción, en el que sin duda reviviremos los mejores momentos de la película.*

¡COGE TU FUSIL Y ACABA CON LA OCUPACIÓN NAZI... EN TU CONSOLA!

EA lanzará en diciembre el nuevo «Medal of Honor: Frontline» para GameCube

¿Listos para convertiros en soldados aliados y poner fin a la tiranía de los nazis? Pues habéis encontrado el juego adecuado. Sí, sí, el celebrado «Medal of Honor», **shooter 3D subjetivo que ha arrasado** allá por donde ha pasado, se estrenará en nuestra GameCube con una nueva entrega que saldrá a principios de **diciembre.** El juego nos situará en plena **Segunda Guerra Mundial,** momentos antes del famoso desembarco de Normandía, y desde allí, cumpliendo diferentes misiones deberemos avanzar hasta el mismo corazón de la Alemania Nazi para descubrir el arma secreto en el que trabaja el ejército de Hitler. Los **escenarios prometen fidelidad con la Historia,** y también las armas, los trajes, en fin que la ambientación será lo más real posible, como para trasladarnos hasta allí.



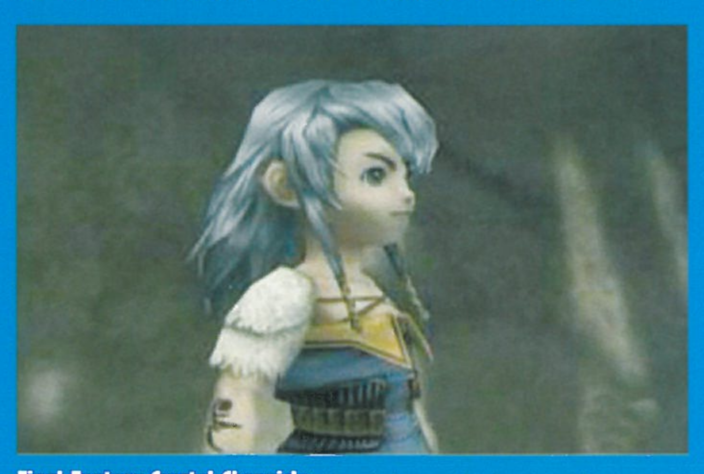
Fidelidad. *Protagonizaréis el desembarco de Normandía. Sin miedo, coged el arma y no paréis de disparar.*

¡ALUCINA, ASÍ SON LOS NUEVOS FINAL FANTASY!

Square presenta «Tactics» y «Crystal Chronicles» para Nintendo

Los nuevos Final Fantasy han sido una de las atracciones más llamativas del recién celebrado Tokyo Game Show. La versión Advance, es decir **«Final Fantasy Tactics»**, parece más terminada. En ella nos espera una aventura con mayúsculas, de la mano de tres personajes que pronto os resultarán muy familiares: Marche Raiuju, Mewt Randell y Ritz Malheur. Los tres deberán unir sus fuerzas para "recomponer" la ciudad donde vivían, St Ivalice, cuyos fragmentos han sido desperdigados por un universo paralelo. Precisamente uno de los grandes secretos del juego es que podremos "reformar" la ciudad de diferentes formas. El estilo de combate será por turnos basado en un sistema de cuadrícula. Y respecto al aspecto gráfico, Square nos tiene preparados escenarios y personajes detalladísimos.

Sobre la versión para GameCube, o sea **«Final Fantasy Crystal Chronicles»**, ya podemos advertir que tendrá bastante más acción que aventura, y que estrenará un motor de juego de increíble potencia. Ambos juegos están previstos para **primavera del 2003.**



Final Fantasy Crystal Chronicle. *Una de las noticias bomba sobre este título es que también podremos jugarlo en la pantalla de GB Advance.*



Tactics. *¿Listo para un RPG impresionante? Pues toma.*

Mewt Trandell *será uno de los héroes de la versión «Tactics». Junto a sus amigos intentará recomponer la ciudad donde viven, St Ivalice.*

¿QUÉ LE PIDES A UN BUEN JUEGO DE COCHES? ¡¡MÁS ACCIÓN!!

Activision anuncia «Wreckless: The Yakuza Missions» para tu GameCube

Es verano en Hong Kong y la mafia está fuera de control. Campan a sus anchas por las calles, sembrando el pánico entre conductores y peatones. Pero eso se va a acabar. «Wreckless» te dará la oportunidad de convertirte en policía o agente del gobierno y **dar caña a los mafiosos. Serán 20 misiones** a estrenar en esta versión, manejando hasta **30 vehículos en escenarios absolutamente destruibles.** Si te animas, habrá sitio para **dos jugadores simultáneos,** incluso podremos disfrutar de un modo "free roam" para recorrer la ciudad a nuestro gusto con toda tranquilidad. ¡¡La que se va a armar este noviembre, eh!!





Entre los treinta vehículos que podremos manejar habrá todo clase de "transportes". Desde imponentes deportivos a utilitarios algo más básicos, tanques, taxis, camiones...

DE PARÍS A DAKAR HACIENDO ESCALA EN TU GAMECUBE

¿Te gustaría participar en el rally más duro del mundo? Acclaim te lo pone fácil

Buscando un **juego de rallys diferente,** Acclaim acaba de anunciar Dakar 2 para GameCube. Una competición que nos llevará desde Francia a las playas de Dakar, pasando por España y el desierto del Sahara. En total, alrededor de 10.000 kms. Y todo aparecerá representado con **gran realismo,** porque esa será una de las bazas del juego. La otra, poner en marcha más de **600 vehículos** reales (y actualizados), con su correspondiente inteligencia artificial y capacidad para mostrar daños que veremos y sentiremos. Prometen además escenarios bien trabajados, y máxima interacción con cualquier objeto: desde animales a lugareños, pasando por ríos, árboles... Llegará en **febrero de 2003.**





La plantilla de vehículos que participará en el próximo París Dakar, llegará completita al nuevo juego de Acclaim.

EL JEDI ATACA DE NUEVO Y ESTA VEZ SÍ QUE TIENE SABLE LÁSER

Activision se une a la moda galáctica y anuncia «Jedi Outcast» para GameCube

Hazte con un nuevo sable láser y prepárate para sacarle el máximo partido en este nuevo Star Wars. Lo protagoniza un **Jedi rebelde, Kyle Katarn,** que en su momento se dejó tentar por el lado oscuro pero ahora se ha propuesto detener todas sus embestidas. En este **shooter 3D en primera persona** le ayudaremos a manejar el sable, y también el arsenal de armas y todos los poderes de la fuerza a su disposición para salvar la galaxia. Atacaremos y nos defenderemos con la espada, actuaremos con sigilo en las fases que sea necesario, y combatiremos con otros jugadores en los modos 2P exclusivos que proponen Activision y Raven Software. La fuerza estará con todos vosotros en **noviembre.**



Sable láser al poder. *Será nuestro principal arma a lo largo del juego, pero no la única. Saber utilizar la Fuerza será imprescindible para continuar vivo.*

EL SOL SALE DE NUEVO EN GBA

Japón, en ebullición con el lanzamiento del esperadísimo «Golden Sun 2»





Tanto la estética como la mecánica de juego irán en la misma línea que la primera entrega. Si algo tiene éxito...

Acaba de aterrizar «**Golden Sun: the Lost Age**» y los japoneses ya andan quitándoselo de las manos. No es para menos, ¿quién no anda como loco por continuar la historia inacabada de la primera entrega? Pues a la aventura se han unido **dos nuevos personajes, Garcia y Siva,** que pueden combinar sus habilidades para resolver puzzles y arrasar en los combates. La mecánica de juego no cambiará gran cosa, y gráficamente será fiel a la estética de la primera parte. No necesitará más para romper todas las listas de ventas, como aun está haciendo Golden Sun en todas partes.



WAVE BIRD, LIBERTAD TOTAL DE JUEGO

El 22 de noviembre llega el nuevo pad inalámbrico de Nintendo

Llega **el mando de control que cambiará la forma en que jugabais** hasta ahora. Sí, en adelante podréis ir a la cocina y coger galletas mientras vuestro Mario sigue defendiéndose con patadas y puños en Smash Bros. **No importan las distancias con Wave Bird: podéis alejaros hasta seis metros de la consola** y apuntar hacia donde queráis, aunque haya paredes o cualquier objeto de por medio. No hay cables, no hay ataduras. Es un **mando ligero, de atractivo diseño, que funciona con dos pilas normalitas y garantiza 100 horas de juego** ininterrumpido. ¿Pero qué dura tanto, colegas? Además, para que no haya líos con los mandos de vuestros amiguetes, incorpora 16 canales de frecuencias distintos. Para rematar, su precio lo convierte en un objeto de deseo: **39,99 Euros.**

IBM FABRICA EL PROCESADOR 10.000.000 PARA GAMECUBE

El chip "Gekko" número diez millones acaba de salir de la factoría de IBM en Burlington, Reino Unido. Esta obra de arte tecnológica de 0.18 micras de cobre es el corazón de nuestra GameCube. La celebración es doble, puesto que el número indica que la producción de consolas va viento en popa.

USA LA FUERZA DE TU GAME BOY, CHAVAL

THQ está a punto de lanzar un nuevo juego del Episodio II

Se titula «Episodio II: The New Droid Army» y es **un juego completamente original.** Nada que ver con «El Ataque de los Clones». THQ ha optado por un nuevo equipo (el desarrollo es de Helixe, los creadores de «Scobby: la película») y un **nuevo motor de juego,** precisamente basado en el de la aventura del perro detective. Así, «The New Droid Army» tendrá lugar en **escenarios prerrenderizados, con perspectiva isométrica y personajes poligonales.** Serán más de 20 niveles de acción, sable láser en mano, en los que recorreremos tres planetas diferentes, basados en la última película de Star Wars. Si la fuerza nos acompaña, llegará en noviembre.





Salta a la vista. Perspectiva isométrica, acción sable láser en mano y textos en castellano. ¿Será la aventura Star Wars definitiva para GBA?

Ahora toca **la fiesta** en GameCube, **¡venga, más gente!**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: DICIEMBRE
- NINTENDO - TABLERO

MARIO PARTY 4

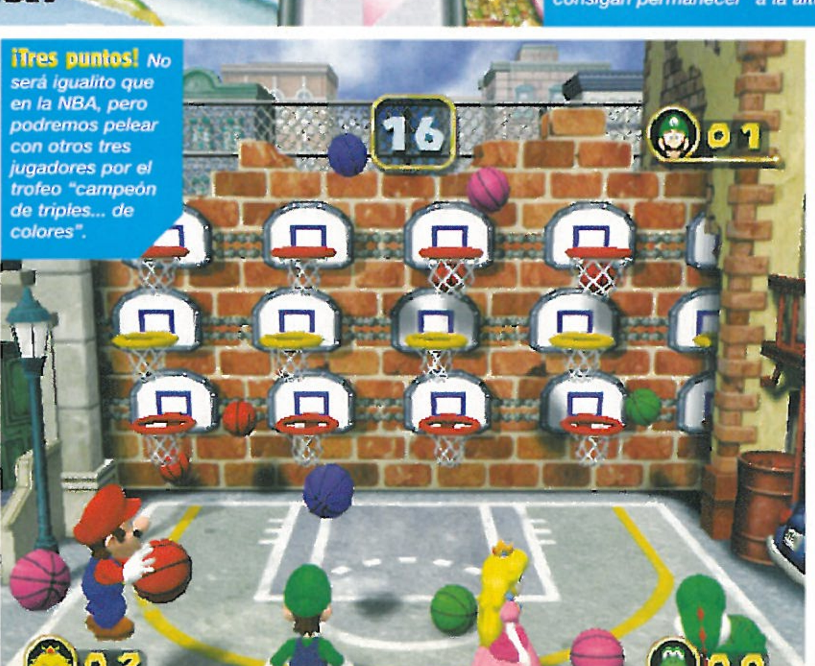
Las cosas cambiarán en el mundo "fiestero" de Mario, por increíble que parezca, ¡para mejor! De momento, los 50 nuevos minijuegos ya tienen algo de culpa. Pero además, los escenarios de tablero que antes eran en semi-3D, ahora serán 3D reales, con luces y efectos también a tiempo real. Por cierto, que el número de tableros, aunque aún está sin determinar, sorprenderá por exceso. ¿Más novedades? ¿Qué os parecería aliaros con un compañero durante toda la partida en el nuevo modo Tag? Id escogiendo personaje, que ya falta poco.



Mini-Gigante. *Cuando juguemos a «Mario Party 4» nos toparemos con personajes gigantes. Tendrán ciertas ventajas durante el tiempo que consigan permanecer "a la altura".*



A cañonazos. *En los nuevos minijuegos podrán hacernos la "burrada" de ser disparados si nos metemos en el cañón equivocado. Bueno, mientras sea en un juego...*



¡Tres puntos! *No será igualito que en la NBA, pero podremos pelear con otros tres jugadores por el trofeo "campeón de triples... de colores".*



Más real. *Al recrear zonas como las volcánicas, nos daremos cuenta del poder gráfico de Cube. Aunque se nota el estilo gráfico de todo Mario, ¡esa lava quema pero fijo!*



Un libro que atrapa. *La lectura engancha, pero «Mario Party 4», más. Deberemos buscar un hueco libre para nuestro personaje al caer cada página.*

El azar. *Los cincuenta nuevos minijuegos no serán del mismo estilo siempre. Entre carreras, golpes y esquives, también tendremos tiempo de vérnoslas con una tragaperras.*

PREPÁRATE PARA LA FIESTA MÁS SOFISTICADA DE MARIO Y CÍA. ¡EL "JUERGUEO TOTAL" LLEGA A GC!

Más "Sunshine". *En cuanto a luces, reflejos y aguas mil, parece que el "guateque mariano" no tendrá nada que envidiar a la última gran aventura, «Super Mario Sunshine».*

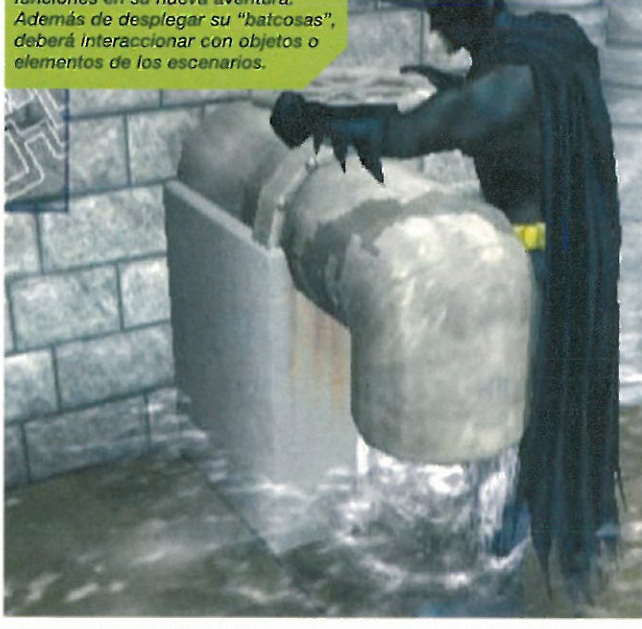
¡Qué momentos! *El acierto de los "Action Time", ya presentes en la 3ª entrega de las fiestas, seguirá despertando a los despistados. ¡Salta o te pilla!*

Un **superhéroe** de siempre que se va a poner de **moda.**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: MARZO 2003
- KEMCO - AVENTURA/ACCIÓN 3D

BATMAN: DARK TOMORROW

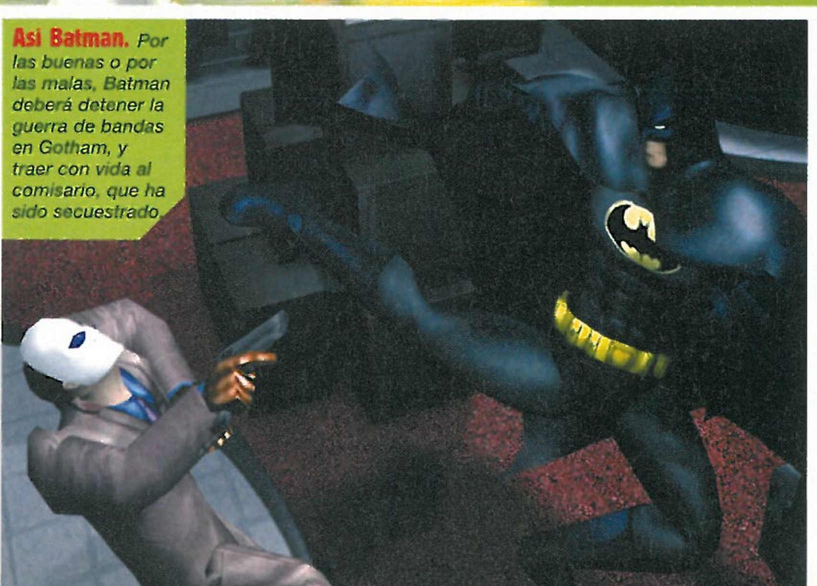
El nuevo Batman en el que trabaja Kemco está inspirado en los comics de la DC, de donde toma licencia exclusiva. Su guión se ha dejado en manos de Kenji Terada, creador de los dos primeros capítulos de Final Fantasy, lo que nos garantiza una historia intrigante que, como parece habitual en los juegos del hombre murciélago, estará rodada en ambientes oscuros. Para compensarlo, se nos premiará la vista con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas, que asaltarán con brillantez esta aventura de acción en tercera persona.



¡Fontanero! *Batman tendrán más funciones en su nueva aventura. Además de desplegar su "batcosas", deberá interaccionar con objetos o elementos de los escenarios.*



Qué nos espera. *La mecánica de juego promete variedad. Habrá acción, lucha, aventura, tendremos que escabullirnos, conducir distintos vehículos, resolver puzzles...*



Así Batman. *Por las buenas o por las malas, Batman deberá detener la guerra de bandas en Gotham, y traer con vida al comisario, que ha sido secuestrado.*

El cómic. *Aunque está basado en los comics de la DC, el nuevo título de Batman tendrá un aspecto casi cinematográfico. La animación es uno de los puntos más cuidados.*

El chaval de las **gafas** ataca de nuevo y esta vez es en tu **GC.**



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS - AVENTURA

HARRY POTTER 2

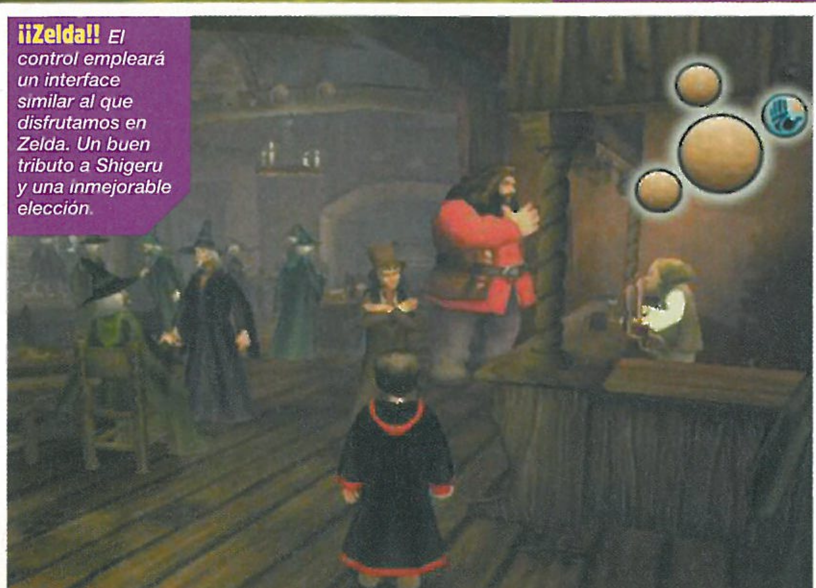
De nuevo toca viajar a Hogwarts, y con gusto. Hay un terrible secreto en la cámara de los ídems que Harry, el mago, debe resolver en la aventura con que se estrena en CUBE. Para eso nada mejor que trasladarnos a los mismos escenarios de la película, realizados con similar maestría, compartiendo misiones con los colegas: Hermione, Ron, y tal... ¡hablando castellano! Película y juego llegarán a la vez, a finales de noviembre.



Hablando. *Harry se convertirá en un relaciones públicas con misión hablar con todo el mundo. Sólo así conseguiremos información para descubrir el secreto de la cámara.*



Exteriores. *En los escenarios externos os quedaréis alucinados no sólo con los efectos de luz (hay un atardecer completo incluido) sino también con la profundidad.*



¡¡Zelda!! *El control empleará un interface similar al que disfrutamos en Zelda. Un buen tributo a Shigeru y una inmejorable elección.*



Ambientación. *La sensación que da Hogwarts será como estar en una gran catedral, escuchando el silencio, el ruido de nuestros pasos y flipando con los efectos de luz.*



No jugáras con Eternal Darkness.
Él jugára contigo.

TEXTOS ñ EN CASTELLANO

Disponible: 30 de Octubre.








Life's a game
www.nintendo-europe.com

«El Señor de los Anillos» inundará de Rol, cine y magia nuestras GB Advance con dos juegos imprescindibles

DOS JUEGOS PARA UN ANILLO ÚNICO

Esperando buenos juegos de Rol y acción para Advance, nos hemos topado además con títulos de película. «El Señor de los Anillos» llegará por duplicado a Game Boy para hacernos disfrutar el doble de las aventuras de los más famosos habitantes de la Tierra Media.

DATOS DE LOS JUEGOS

PARA EMPEZAR, SUS NOMBRES:
- El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo (Vivendi Universal)
- El Señor de los Anillos, Las Dos Torres (Electronic Arts)

AHORA, LAS FECHAS DE LANZAMIENTO:
- La Comunidad del Anillo: 8 noviembre
- Las Dos Torres: 5 noviembre

¿EN QUÉ ESTÁN BASADOS?:
- La Comunidad del Anillo se basa en el libro de Tolkien
- Las Dos Torres, en las dos primeras entregas de la película



__LA COMUNIDAD DEL ANILLO__ será un RPG de perspectiva isométrica. Los combates serán por turnos, y el resultado influirá en las habilidades de nuestros personajes.



__LAS DOS TORRES__ combinará acción y aventura. Se jugará con vista isométrica, pero los combates serán en tiempo real, cada personaje con su arma correspondiente.

La fiebre "jugable" por "El Señor de los Anillos" no ha hecho más que empezar. Aunque el arranque es desde luego inmejorable. Como primer dato, hasta ahora nunca habíamos visto a dos grandes compañías "compartiendo" una licencia. Por un lado **Vivendi ha "fichado" a Tolkien,** el espíritu y las letras de sus libros, para construir «La Comunidad del Anillo»; y por otro **Electronic Arts** ha hecho lo propio con la productora **New Line Cinema** garantizándose los derechos de la trilogía. La primera muestra lleva por nombre «Las dos Torres» y recogerá momentos de las dos primeras pelis.

¡¡Lo que nos espera!!

Sí, pero la fiebre no ha hecho más que empezar. De momento le ha tocado el "gordo" a **Game Boy Advance,** pues los dos primeros juegos serán para la portátil de Nintendo, pero **GameCube** no tiene motivos para ponerse celosa. Hay más "Señor de los Anillos" en el horizonte, y en este sentido parece que Vivendi se esté moviendo más rápido. Acaban de anunciar nuevas entregas para **¡¡jugar on-line!!** por Tierra Media. Todo pactado con Tolkien Enterprises y conectado con Black Label Games, sello de Vivendi.

Volviendo al presente, los juegos de GBA aterrizarán a principios de noviembre, casi al mismo tiempo que la nueva edición especial en DVD de la película, con sus cuatro discos. Un mes después, el 18 de diciembre, se estrenará en nuestro país la segunda entrega de la trilogía. Así que nos espera un invierno de Anillo Único, que continuará en primavera de 2003, y que nos alegra comenzar con este estupendo reportaje.

DE PASEO POR LA PANTALLA GRANDE



Imagen de una secuencia de "Las dos Torres".

DE LA EDICIÓN DVD AL ESTRENO DE LA SEGUNDA PARTE

"El Señor de los Anillos" fue un éxito de crítica y público. Arrasó en las taquillas y fue galardonada con 4 Oscars, nada menos.

La edición DVD fue lanzada el 28 de agosto con espectaculares resultados. Contiene dos discos con interesantes extras: tres documentales de más de 1 hora de duración, 15 clips con entrevistas y "así se hizo", avance de 10 minutos de "Las Dos Torres", y el vídeo de Enya con el tema "Let it Be".

La nueva entrega de la trilogía se estrenará el 18 de diciembre en nuestro país. En "Las Dos Torres" veremos cómo el anillo comienza a influir sobre Frodo de forma poderosa, tentándolo cada vez más. Continuaremos su viaje hacia el Monte del Destino, junto a Sam y la criatura Golum, mientras Legolas y el resto de la compañía se dirigen a Ciudad Blanca. En esta segunda parte asistiremos a la batalla más grande de todos los tiempos, y además nos reencontraremos con Gandalf el gris y conoceremos un buen número de criaturas nuevas. Será todo mucho más movido, con acción por todas partes.

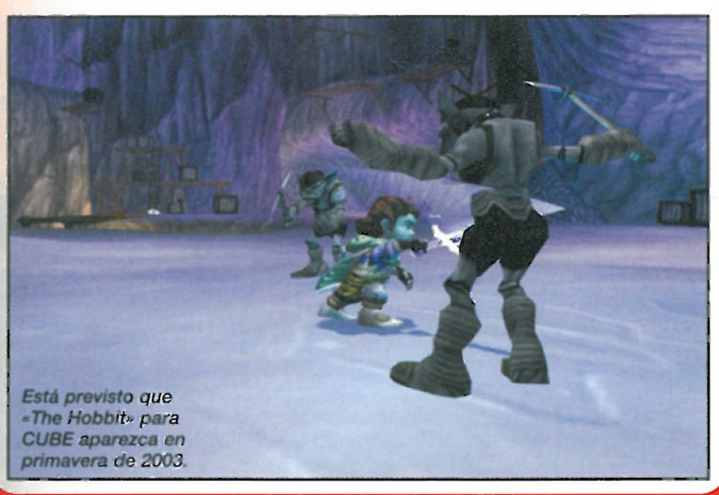
UNA EDICIÓN DVD ESPECIAL... CON REGALO



El 12 de noviembre se ponen a la venta dos ediciones DVD para coleccionistas. Ambas cuentan con 4 discos en los que disfrutaréis de 30 minutos más de metraje. La diferencia es que una incluirá dos figuras exclusivas de regalo. Sus precios serán 40 y 60 Euros (la que trae regalo).

«EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» ¡¡TAMBIÉN EN GAMECUBE!!

Ya sabíamos que la compañía Sierra trabajaba en «The Hobbit», también obra de Tolkien, para GameCube. Pero ahora nos hemos enterado de que habrá versión de «La Comunidad del Anillo» para GC, y otra de «The Hobbit» para GBA.



Está previsto que «The Hobbit» para CUBE aparezca en primavera de 2003.

■ Compañía: Vivendi Universal Interactive ■ Tipo de juego: RPG ■ Idioma: Textos en castellano

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

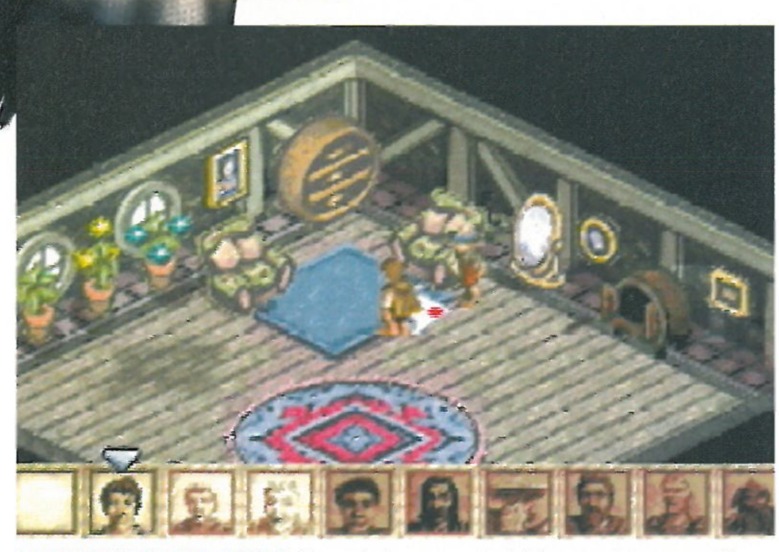
MÁS DATOS

- Avance semilineal con diálogos constantes.
- Elegirás a cualquiera de los 9 héroes cuando quieras.
- Mejorarás las habilidades de los personajes a medida que ganes combates.

El juego de Vivendi se basará en el libro de Tolkien, y combinará magia y fantasía con un RPG "light".

Si te habías imaginado un "Señor de los Anillos" en formato RPG, el juego de Vivendi colmará tus anhelos. Aunque sin exagerar, que tampoco tenemos entre manos un ROL duro, pero sí, «La Comunidad del Anillo» incluirá **combate por turnos, diálogo y exploración constantes** y un sistema para elegir al miembro del equipo que queremos conducir en cada momento, y que previamente habremos localizado/añadido al grupo. O sea que no estaremos ni solos ni perdidos. De eso se encargará el **sistema de avance,** que hemos calificado de semilineal porque nos permitirá experimentar las situaciones del libro al tiempo que abre **diferentes posibilidades de acción.** Lo explicamos. Los puzzles, por ejemplo, no se alejarán de la historia principal pero sí darán opciones para resolverse de diferentes maneras. Los escenarios, se plantearán similares a lo que habéis visto en la peli, pero del tamaño y diseño de todo lo que hay fuera se ha ocupado el espíritu de Tolkien, bien llevado gracias a las manos de los grafistas que por cierto han dibujado casitas 3D de lo más mono, y paisajes enormes donde caben todo este gran universo.

GANDALF EL GRIS. El poderoso mago será uno de los miembros más fuertes del equipo, pero no podremos contar con él desde el principio. Comenzaremos con Frodo, y después nos toparemos con Pippin y Sam, los hobbits.



LA COMUNIDAD DEL ANILLO. *En cualquier momento del juego podremos cambiar a nuestro personaje por otro que tengamos en "nómina". Véase el menú de selección.*



GRÁFICOS CON ESTILO. *Los diseñadores han sabido reflejar fielmente el espíritu de Hobbiton, mezclando gráficos inspirados en el film con otros llevados por la fantasía.*



COSAS DE RPG. *Tras las victorias en los combates, nuestros héroes podrán elevar sus niveles de juego. En este caso es Frodo el que podrá subir su salud o habilidad.*

ASÍ SERÁN LOS COMBATES



POR TURNOS, UNO POR UNO Y TODOS AL ATAQUE

El sistema de combates permitirá realizar un movimiento a cada miembro del equipo y a cada enemigo con que nos enfrentemos. También podremos saltar el turno o abandonar la batalla cuando la cosa se ponga complicada.

Como en cualquier RPG, cada ataque con diferentes armas supondrá una cantidad de daño; lo mismo para los contraataques rivales.

Como movimiento también podremos recargarnos de energía con diferentes ítems a nuestra disposición. Primero habrá que encontrarlos, que conste.

■ **Compañía:** Electronic Arts ■ **Tipo de juego:** Acción-Aventura ■ **Idioma:** Textos en castellano

LAS DOS TORRES

MÁS DATOS

- Cinco personajes + 1 secreto. Se eligen antes de cada nivel.
- Treinta niveles, 120 misiones de juego en total.
- El avance combinará lucha y exploración junto a selección de armas y movimientos.

Electronic Arts ha seguido un esquema de juego dinámico y vibrante, con acción total y mucha magia.

ES ARAGORN. Le verás en la carátula del juego de Advance, dando la cara. Dentro, en el juego, se acompañará de Legolas, Frodo, Gandalf, Eowyn y un personaje secreto. Aragorn usará la espada como nadie y es fuerte y poderoso.

Empezará la acción en **Rivendell,** con la comunidad a punto de emprender la misión de sus vidas. Ahí habrás de elegir con qué personaje ponerte en marcha. Cada uno de los cinco héroes del filme te ofrecerá su **arma y una lista de cinco parámetros** (fuerza, salud, valor, precisión y defensa) para enfrentarte a las tropas de orcos y demás bestias que encontrarás por los amplísimos escenarios. De primeras te encontrarás ante un **beat´em up rápido y ágil,** que dirigirás desde una atractiva vista isométrica. Pero enseguida empezarás a recoger diamantes del suelo, a encontrar ítems y nuevas armas, a beber pociones mágicas y a subir como un loco tus niveles y habilidades. Como parte de ese RPG que empieza a surgir, los botones L y R te permitirán acceder a un menú en el que **intercambiar tu vestimenta y armas** con las que has ido encontrando para mejorar tu equipo; verás tus estadísticas y tendrás ocasión de equilibrar los niveles. Los diálogos llegarán al juego con humor (entre Orcos también se dirán sus cositas) y textos en castellano. Pero no os confundáis, el espíritu del juego será avanzar a base de armas, de eliminar enemigos, y por eso contaremos con diferentes movimientos y animaciones de combate que harán **el juego aún más emocionante.**



QUIÉN JUEGA. El plantel lo formarán cinco personajes más uno secreto. Cada uno empleará su arma, y ofrecerá cinco parámetros con diferentes niveles de juego.



COMO EN LA PELÍCULA. Personajes y escenarios estarán basados en los filmes. Si te fijas, verás cómo los héroes guardarán gran parecido con los de la película.



AVANCE COMBATIVO. En realidad «Las dos Torres» será un beat´em up con vista isométrica. Es decir que habrá que combatir con todos los enemigos para avanzar.

EQUIPÁNDOSE PARA JUGAR



LA CLAVE PARA AVANZAR: SER INVENCIBLE EN EL CUERPO A CUERPO

A diferencia de «La Comunidad...», aquí los combates serán en tiempo real, y de hecho combatir será una de las claves del juego.

Durante el desarrollo encontraremos objetos diferentes con los que equipar a nuestro soldado, que habremos elegido antes de cada fase. Podremos "ponernos" cascos, escudos, espadas, y guardar otros útiles en la mochila.

Pero también contaremos con niveles de habilidades, como en un RPG, que subirán en función de los combates e ítems que vayamos encontrando.

La mayor aventura jamás contada

STARFOX

El zorro más famoso de Nintendo se baja de su nave para protagonizar una sensacional aventura.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA
- NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: RARE/NINTENDO
- Origen del Juego: UK
- Jugadores: 1

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Star Fox Adventures» había sido anunciado como título de **N64 con el nombre de «Dinosaur Planet»**, pero Nintendo cambió de parecer y decidió que se reprogramase para GameCube. Los fans de las buenas aventuras aplaudimos enseguida.
- La aventura de Fox y sus amigos **es el último juego que la compañía Rare ha desarrollado para GameCube.** Pero tranquilos, la licencia está en poder de Nintendo, que le va a procurar a estos chicos (y a nosotros) un buen futuro. **Namco (los de Tekken) ya trabaja en el nuevo juego de Fox y compañía.**

OTRO SUPERVENTAS

- **Fox será el complemento ideal de Mario.** Seguro que ambos son dos de los títulos más buscados este invierno. Id reservándolos, que se agotarán, eh.



El juego combinará grandes dosis de aventura con otras de combate en el que se impondrá el estilo de control estrenado en «Legend of Zelda».

Sólo queda un mes para que podamos disfrutar del esperado «StarFox Adventures», uno de los mejores títulos de Nintendo para este año. El juego se presenta como una aventura cuyo desarrollo nos recordará mucho al clásico **«Legend of Zelda», sólo que viene marcada con el sello de Rare,** los responsables de sagas tan conocidas como «Banjo Kazooie» y «Perfect Dark». El guión nos llevará hasta un planeta del sistema Lylat habitado por dinosaurios... y por un malvado tirano llamado General Scales, que quiere hacerse con su control. Para llevar a cabo su propósito, Scales ha decidido enviar a sus súbditos para sembrar el caos en el planeta y, claro, Fox y sus amigos acudirán para desbaratar sus planes. Sin embargo, y antes de que el equipo Star Fox llegara, una misteriosa chica llamada Krystal intentó por su cuenta detener a Scales, pero acabó atrapada en una piedra mágica. Resumiendo, que debemos **detener a Scales y, de paso, salvar a Krystal.**

FOX McCLOUD. El zorro de Nintendo es el protagonista del juego, y esta vez pasará mucho más tiempo caminando y luchando, que a los mandos su nave Arwing.

Con todo el sabor de «Legend of Zelda»

Aunque contará con su propia personalidad, lo cierto es que la fuente de inspiración de este «Star Fox Adventures» ha sido **«Ocarina of Time»**, la obra maestra de Miyamoto para Nintendo 64. De él se adoptará, por ejemplo, **todo el sistema de control,** incluyendo el famoso **salto automático.** De este modo, el botón A será multifunción, lo emplearemos según las circunstancias y nos permitirá desde hablar con los habitantes de cada planeta a pulsar interruptores o disparar. El stick C, por su parte, lo utilizaremos para seleccionar objetos del inventario, y con X podremos dar volteretas por el suelo. El desarrollo del juego también nos recordará a las andanzas de Link: habrá que **recorrer extensiones enormes de terreno en busca de objetos,** superar diversos (y divertidos) minijuegos, charlar (en castellano) con cientos de personajes y, cómo no, resolver un buen puñado de puzzles y enigmas para avanzar. Eso sin olvidar los **innumerables combates en tiempo real** en los que nos veremos envueltos contra las hordas de saurios del General Scales. Además, cada vez que queramos visitar otro planeta nos tendremos que poner a los mandos de la nave Arwing y surcar la galaxia en fases de "shoot'em up" total. **Cinco serán los planetas** que visitaremos, cuyo



La belleza gráfica de este título quedará reflejada especialmente en los escenarios. Sin duda una de las habilidades más apreciadas de los grafistas de Rare.



Esta criatura rocosa nos ayudará a teletransportarnos a zonas inaccesibles del mapeado. Pero antes habrá que darle lo que nos pide...



DISPAROS GALÁCTICOS

Para viajar de planeta en planeta, tendremos que subirnos a nuestra preciosa nave y experimentar unas minifases al estilo «Lylat Wars» (¿recordáis el clásico shooter para Nintendo 64?), o sea, de corte mata-mata 3D. Lo cierto es que molarán bastante y, aunque resulten algo cortas, sin duda proporcionarán variedad al desarrollo del juego.



El tiempo transcurrirá como en la realidad e influirá en la jugabilidad: de noche los dinos estarán durmiendo.



A lo largo de la aventura podremos participar en divertidos minijuegos, como esta frenética carrera de motos.



El sistema de control os sonará de «Ocarina of Time». Incluso los saltos se realizarán de forma automática.



La aventura comenzará con una batalla espectacular contra la nave del general Scales. Subidón de adrenalina, chicos.

aspecto será muy variado: desde lugares volcánicos con fuego por todas partes, a otros llenos de bosques y pantanos en los que disfrutaremos de una ambientación absolutamente asombrosa.

Para solventar con éxito la misión, contaremos con la ayuda de varios personajes, como **Krystal**, que resulta ser una valerosa guerrera; **Tricky**, un pequeño dinosaurio que nos acompaña a todas partes; y el resto del **equipo StarFox:** Slippy, Peppi, Pepper y el robot Rob. Unos nos darán consejos cuando nos quedemos atascados en algún puzzle mientras que otros nos permitirán acceder a los mapas de las zonas.

Una pasada técnica

Si por algo ha destacado siempre Rare, es por exprimir al máximo las posibilidades técnicas de cada consola. Así pues, como era de esperar, el **aspecto de «Star Fox Adventures» será deslumbrante.** De primeras, Fox, Krystal y otros personajes han sido modelados ▶

VÁMONOS DE TIENDAS

LA TIENDA DE LOS "HORRORES". A lo largo de la aventura podremos hacernos con diversos objetos, armas y mapas. Muchos de estos items tendremos que comprarlos en una tienda, o sea dejarnos los "cuartos". Encima el dueño del comercio será un "lagarto" de lo más usurero, que nos cobrará por objetos robados... ¡incluso a nosotros mismos! Pero se puede ser más gentuza...

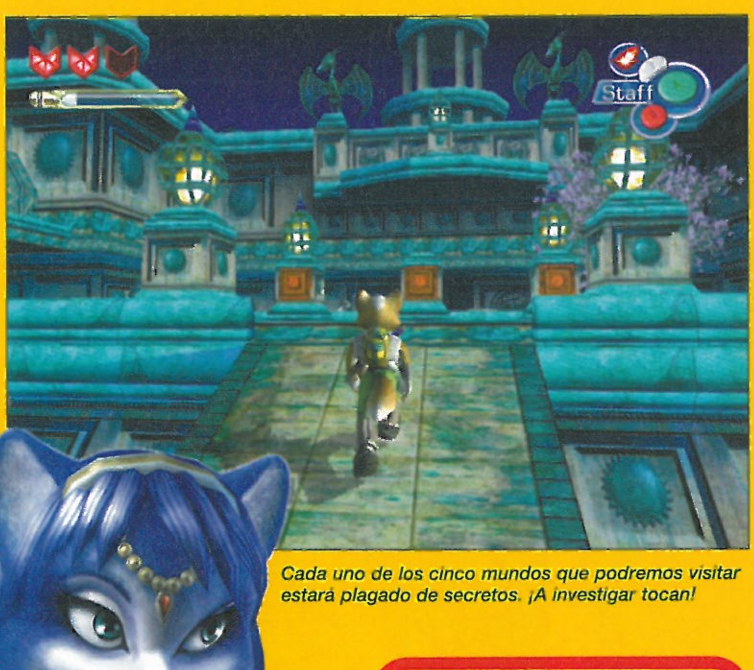




El arma principal de nuestro héroe será esta especie de bastón mágico. Con él podremos golpear a nuestros enemigos, lanzar fuego y muchas más cosas.



Si os gustó cómo estaba modelada el agua en «Super Mario Sunshine», el trabajo que ha realizado Rare en este sentido os va a encantar. ¡Qué flipada acuática!



Cada uno de los cinco mundos que podremos visitar estará plagado de secretos. ¡A investigar tocan!

La ambientación estará muy conseguida a lo largo de todos los niveles: veréis dinosaurios pastando, abundante vegetación, cambios climáticos...

UN AMIGO INSEPARABLE

TRICKY, EL DINO MÁS VALEROSO DE LA GALAXIA. Este pequeño dinosaurio (y príncipe de Dinosaur Planet) será nuestro compañero de fatigas durante gran parte de la aventura, y también un magnífico ayudante. Podremos jugar con él, pedirle que olfatee los alrededores en busca de objetos (siempre que le demos de comer) o, simplemente, dejar que se quede quieto. Además, sin él sería imposible resolver algunos puzzles que nos esperan. ¡Y encima es la mar de simpático!

«Star Fox» ofrecerá un desarrollo de juego similar a «Ocarina of Time» de N64, en el que habrá que combatir, investigar y resolver puzzles. Y su aspecto gráfico será impecable.

usando la técnica **"Fur Shading"**, un efecto gráfico que simula pelaje real en los protagonistas (podéis apreciarlo en todas las imágenes que publicamos). Sus **suaves y variadas animaciones** también os dejarán alucinados por su calidad y, sobre todo, variedad: Fox, por ejemplo, será capaz de **correr, nadar, luchar contra varios enemigos a la vez, subir por escaleras** o transportar objetos. Y sin cansarse un ápice.

La **ambientación** de cada entorno también será genial. Los niveles estarán llenos de vida, con montones de dinosaurios y otros seres con los que podremos hablar (bueno, les entenderemos gracias al codificador diseñado por nuestro amigo Slippy).

Pero lo que más tiempo atraerá nuestra atención serán los fastuosos decorados que podremos investigar, cargados hasta los topes de detalles e increíblemente bellos. De hecho, más de una vez nos subiremos al lugar del escenario más elevado que encontremos para observar detenidamente cada detalle. ¡Y no veremos ni pizca de niebla u otro "ardid" técnico por el estilo!

El **sonido** os dejará sin habla, con melodías y efectos de audio que se aprovecharán de **Dolby Pro Logic 2.** Todos estos elementos convertirán a «StarFox» en la **nueva referencia en el género de las aventuras,** un juego del que hablaréis con vuestros amigos interminablemente.

La era de la oscuridad está a punto de llegar

ETERNAL DARKNESS

Una historia de miedo para GameCube que desbordará locura, originalidad y protagonistas.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **AVENTURA DE TERROR**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **SILICON KNIGHTS**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El **trabajo de documentación histórica** por parte de Silicon Knights ha sido enorme, pero ha merecido la pena, pues se ha conseguido una **enorme fidelidad en arquitectura, ambiente y objetos de cada época.**

Si quieres ver **diez cortos de imagen real basados en este juego** (el ganador del concurso organizado por Nintendo y los finalistas), visita la página oficial del juego: "eternaldarkness.com".

¡NOS TRAERÁ LOCOS!

Su **original historia, especial entorno gráfico y probada jugabilidad** van a volver locos a los fans del terror.



El romano Pious Augustus será el primer "tonto". Resultará engañado y portará el espíritu del dios malo durante siglos.



La violencia no vendrá sólo de parte de los enemigos. Nuestros protagonistas sabrán vengarse de los golpes recibidos.



En este templo de Camboya repetiremos visita. Este explorador se encontrará con sus monstruos en el siglo XX.



El Doctor Maximillian Roivas ya vivía en la misma mansión que rondaremos con Alex, allá por el año 1760. Un señor serio.

ALEX ROIVAS. La jovenzuela de la camiseta de tirantes será la protagonista principal. Cada capítulo del Libro de la Oscuridad hará mella en su estado psíquico. Llegará a ver desde estatuas que se mueven hasta cuadros que sangran. ¡Habrá que ser fuerte!



La aventura de terror que fue presentada en sociedad hace ya dos años, está a punto de aterrizar en tierras europeas. Trae consigo el rumor de ser el juego más "nerviosante" que haya pisado consola alguna, y os podemos asegurar que Nintendo y Silicon Knights han puesto todo su empeño en que así resulte. De momento, nos introducirán en el juego con una **historia animada (y hablada) de unos cinco minutos** en la que seremos testigos de la muerte del único pariente de Alex Roivas, la protagonista principal del juego.

La cosa va a mayores cuando, al personarnos en el lugar del suceso, descubrimos que la policía no tiene ni idea de porqué el cuerpo del señor Roivas... ¡ha perdido la cabeza! ¡El hombre ya andaba un poco loco en su mundo, pero tampoco era para tanto! En fin, el caso es que la policía dará el caso por cerrado, pero ni Alex ni nosotros estaremos dispuestos a dejar así las cosas. Pues menuda injusticia.

Esto nos llevará a comenzar nuestras inquietantes pesquisas en la **grandiosa mansión de nuestro abuelo, moviendo cuadros, abriendo armarios** y desatrancando puertas en un intento de recopilar toda la información que podamos para dar con el despreciable culpable y vengaaargh!!...¡Qué susto!

Los secretos del abuelo

Resulta que el señor Roivas no era un pensionista cualquiera, no. Él tenía en su poder el **Libro de la Oscuridad,** una edición única, 20 x 26,5 cm, cubierta en piel humana, garabateado en sangre, cinta punto de lectura... esteee, y que contiene en sus páginas la historia de un dios perdido en el tiempo, que anuncia su llegada inminente y consecuente dominio del mundo conocido. A medida que Alex lo vaya leyendo, iremos reviviendo las aventuras de cada uno de los héroes. Es decir, que comenzaremos introduciéndonos **en la piel de Pious Augustus, un soldado del imperio romano** que fue el primero en sucumbir (mediante engaños y promesas incumplidas, como ocurre en toda desgracia humana) al poder de este dios. Y la cosa se irá liando de manera que también manejaremos cerca de una **decena de personajes,** cada uno con sus movimientos, sus



Los enemigos nos pondrán verdes con sólo mirarnos. Pero nosotros también podremos insultarles en cualquier momento, e incluso requemarlos con antorcha.



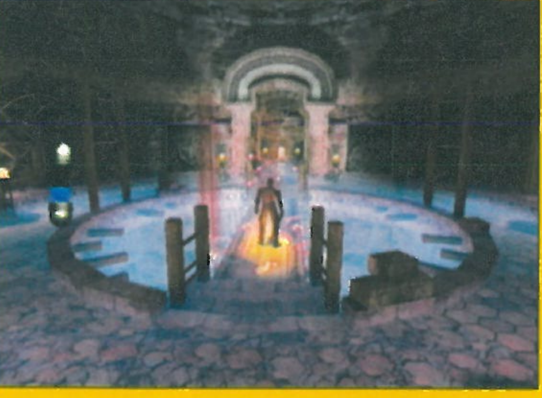
Algunos de los escenarios serán visitados en diferentes épocas, y en cada una ofrecerán un aspecto acorde con su periodo histórico.





COMBATIR CON ALGO DE JUICIO

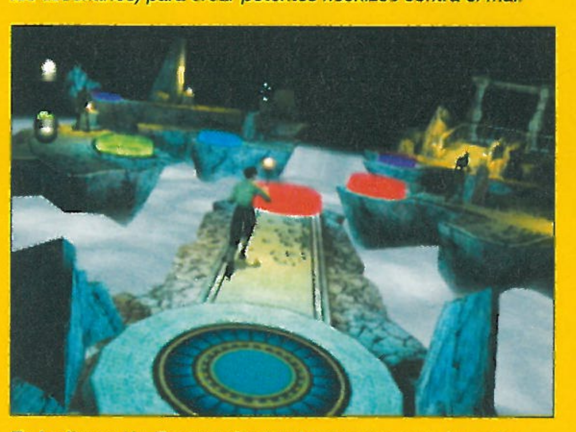
Uno de los aspectos más llamativos que encontraréis en este título serán los combates. Podremos elegir, una vez encarado el enemigo, qué partes de su cuerpo nos apetece machacar antes. Esas cabezas que veis blancas en las pantallas, están a punto de recibir el golpe de nuestro prota. Una vez en trozos, aún podremos rematar el torso de los monstruos con un espectacular y cruel movimiento.



Podremos utilizar runas (que encontraremos escondidas en los escenarios) para crear potentes hechizos contra el mal.



El color de los enemigos dependerá de lo que elijamos con el "tonto" de Pious. Tendrá su importancia a la hora de hechizar.



En la dimensión Trap nos las tendremos que ver, sin poder usar hechizos, con monstruos y teletransportadores.



No torzáis el cuello, que es la cámara del juego la que se irá tumbando a medida que perdamos cordura.

armas y, lo más importante, todos podrán volverse majaretas en cualquier momento.

¡Estoy loco, ji, ji!

La locura es originalidad, y la originalidad siempre se agradece, y en este título más. Las muestras de "piradez" vendrán asociadas a un **marcador de cordura, que irá disminuyendo a medida que encontremos enemigos.** Cuanto más vacío, más posibilidades de alucinar tendrá nuestro personaje.

Como sería estropearos el juego, os vamos a contar sólo una de las cositas con las que "ED" intentará poneros de pie sobre el sofá. Imaginad que entráis en una habitación, y así, según vais andando, el torso del prota revienta cual globo de feria. ¡Sí, se te queda justo la cara que acabas de poner! Si a todo esto unimos gráficos con estilo propio y coloristas, y sonido Dolby Surround Pro Logic II lleno de voces y quejidos no podemos más que recomendaros ahorrar. Este juego **marcará época.**

PARA MAYORES DE 18 AÑAZOS

SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS. Jugar con Eternal Darkness no será cosa de niños. En cuanto a fluidos corporales, irá bien servido, como podéis ver a la derecha. Pero lo verdaderamente "malo" de este título será el nivel de sudores fríos que produce. Acompañando a los susurros de la banda sonora y los chillones enemigos, estarán los llantos alocados, cámara torcida... Podríais llorar de los nervios.



¡No sé cuántas películas y ninguna derrota!

ROCKY

Músculos pétreos y sudores torrenciales para el primer juego de boxeo en GameCube.

DATOS DEL JUEGO

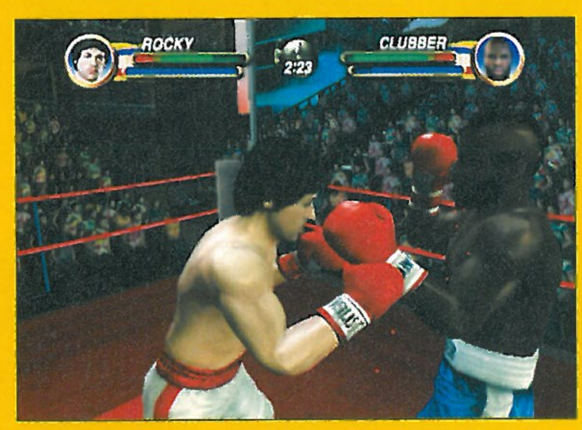
- **GAMECUBE**
- **BOXEO**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **RAGE**
- Equipo: **RAGE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Idioma: **VOCES EN CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

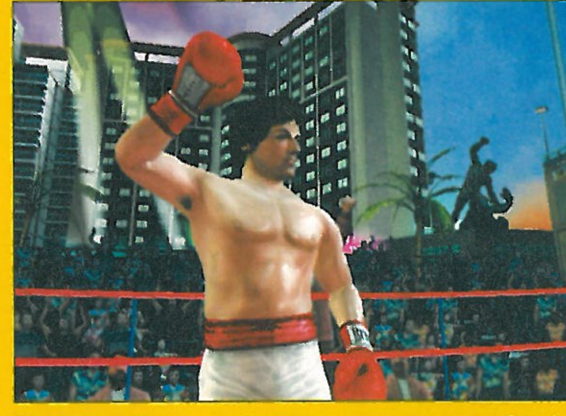
▶ **Los movimientos de los púgiles han sido tomados con sistema de captura de movimientos.** Eso le dará realismo, pero si os decimos que además el modelo que "se ha movido" ha sido el actual Campeón Mundial de Boxeo, la cosa entra ya en lujo asiático.
▶ Pelearemos en cinco **localizaciones de la serie de películas:** Titan Beach Florida, Gimnasio del Poderoso Mick...

ERA NECESARIO

▶ Ya teníamos ganas de "pugilearnos", y si es con Rocky, mil veces mejor: **se adivinan calidad y realismo total.**



Además de a Rocky, seguro que muchos reconoceréis a Mr. T (M.A., del "Equipo A"). En total hay 29 púgiles para elegir.



El nivelazo gráfico quedará patente en cosas como el reflejo de la luz en el sudor de los torsos. Complicado, pero ahí lo tenéis.



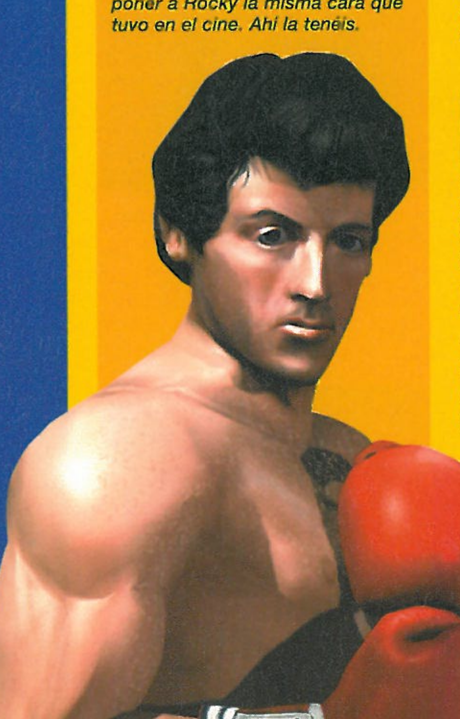
Cubrirse será tan fácil como pulsar un botón junto a la dirección hacia la que quieres esquivarte. Un control muy intuitivo.



Los gestos de Rocky han sido estudiados al milímetro para que el personaje del juego tenga la expresividad del tipo real.



ROCKY BALBOA. "Demolition Man", "Cobra", y por supuesto, "Rambo", son todos el mismo señor. Silvester Stallone les da vida, y Rage no ha dudado en poner a Rocky la misma cara que tuvo en el cine. Ahí la tenéis.



Por si hay algún jovenzuelo que aún no lo conozca, el boxeador Rocky Balboa, protagonista de este título, en realidad es Silvester Stallone. Con este personaje saltó Silvester a la fama mundial, y como tributo a tan meritoria carrera, nos vamos a **jugar las cinco partes de "Rocky" en un solo mini-DVD** por gracia de Rage. Para dar ambiente, entre los **29 boxeadores** que conformarán la plantilla disponible, encontraremos a Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago y Tommy Gunn. Que son los malos de las...

¿Otra vez con la misma película?

Aparte de los modos de juego que son de esperar, como el arcade o versus, también estará el impresionante **modo película,** sí. En él se utilizarán **escenas recogidas de los films,** es decir, en imagen real, para dar un hilo argumental a la vez que veracidad al tema. Aunque lo que de verdad hará que creas **estar en un ring será lo bestial de las peleas.** Por supuesto, las reglas del boxeo imperan, que para eso Rocky es muy honrado y humilde, y **no veremos golpes irreales.** Pero sí que seremos testigos del machacamiento gradual de la cara de los púgiles, de las hemorragias externas y los sudores que irán cubriendo ambos torsos. Todo ello a base de uppercuts, directos, y demás **(256 golpes en total)**, ofrecidos por un control intuitivo que te permitirá pegar con tanta facilidad como esquivar. Y molaría que estuviese en castellano, ¿verdad? Pues estará **¡doblado al castellano!** ¡Buen golpe!



¿ENTRENAR CON ESAS CARNES?

En los entrenamientos nos veremos sacudiendo a trozos de vaca mientras aprendemos útiles combos. Habrá otras cuatro pruebas para mejorar nuestra forma. Serán el "golpeo de pera", que da rapidez; abdominales, para la resistencia; sparring, para mejorar precisión; y la comba, para mejorar el juego de piernas.

¡AL ATAQUE o LA TIERRA ESTÁ PERDIDA!



- ¡Participa en carreras de combate llenas de acción con naves espaciales únicas!
- ¡9 pistas diferentes + premios y pistas escondidos!
- Lanza pullas a otros jugadores para quitarles fuerza, usando un estilo diferente para cada uno de los 7 personajes
- Utiliza objetos especiales como proyectiles marcianos para dominar tus contrincantes
- Capacidad para 2 jugadores: ¡reta tus amigos!





Conecta tu juego de Butt-Ugly Martians™ en GBA a tu juego de Butt-Ugly Martians™ en GCN vía el cable Game Link™.





PC CD

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

Lara te propone descifrar nuevos misterios

TOMB RAIDER

Arqueóloga, aventurera, guapa y bien armada. La Lara que tú conoces llegará tal cual a Advance.

DATOS DEL JUEGO

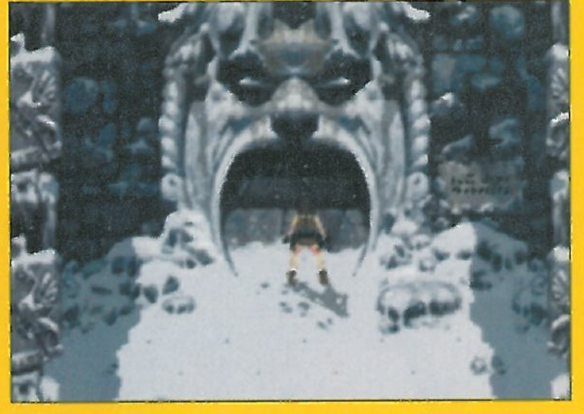
- **GAME BOY ADVANCE**
- **ACCIÓN – AVENTURA**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI MILÁN**
- Origen del Juego: **ITALIA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Lara debía aparecer perfecta.** Por eso será el personaje más grande visto en la portátil, y también el mejor animado: se han empleado nada menos que **2.000 frames de animación.**
- Los programadores **tocaron el nivel de "brillo" del juego** para que algunos niveles no quedaran tan oscuros. Los usuarios de Game Boy Advance seguro que agradecerán el detalle.

LA QUE ESPERABAS

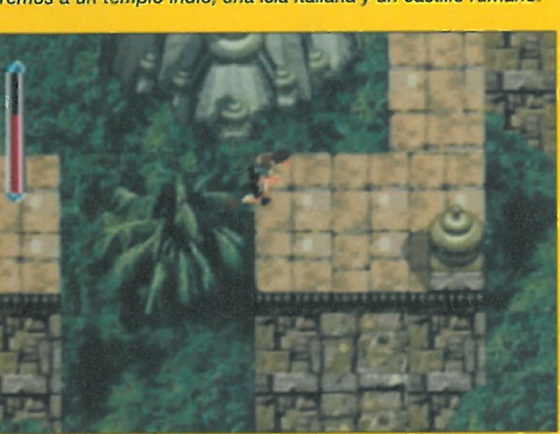
- **Acción, aventura y exploración** en un juego creado a la medida de Lara. Se nota el paso de GB Color a Advance.



El primer nivel transcurrirá en las montañas de Suecia, y luego iremos a un templo indio, una isla italiana y un castillo rumano.



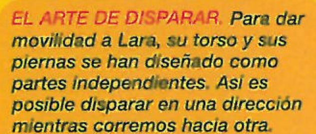
Habrá saltos, acción, disparos... pero pulsar interruptores para desbloquear las puertas será la clave de la aventura.



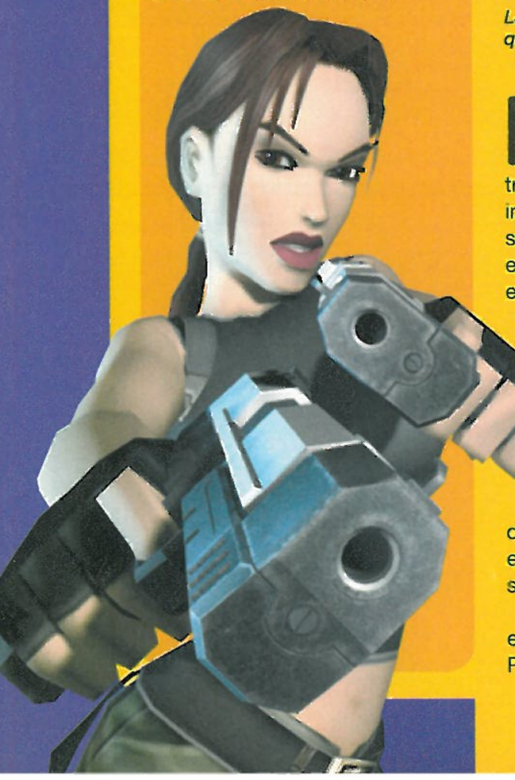
Lara contará con suficientes movimientos. Podrá correr (y de qué manera), saltar, escalar, recoger objetos, disparar...



A la hora de disparar, no necesitaremos apuntar a los enemigos. Bastará con colocarnos en la dirección correcta y...¡pulsar!



EL ARTE DE DISPARAR. Para dar movilidad a Lara, su torso y sus piernas se han diseñado como partes independientes. Así es posible disparar en una dirección mientras corremos hacia otra.



El nuevo Tomb Raider de GBA será más Tomb Raider que nunca. Ubi Soft ha optado por trasladar fielmente el espíritu, la imagen y el aspecto de Lara Croft (y su juego) a la portátil. Para empezar ella debía estar **divina,** y así luce. Por encima de las limitaciones técnicas, será el personaje más grande jamás visto en una GBA, y también el que mejor se va a mover: por algo se han invertido **2.000 frames en animaciones.** Tendréis ocasión de admirar el resultado mientras Lara camina, corre, salta, escala y dispara. Con **finura y elegancia,** exhibiendo un nivel de detalle donde se nota que ha habido mucho trabajo.

El **esquema de juego** redondeará el objetivo de ser fiel al "estilo Lara". Porque lo que tenemos delante es un título de **aventuras, con exploración y acción a dos pistolas,** y un avance marcado por la necesidad de encontrar interruptores y desbloquear puertas. O sea que habrá que mover las piernas... y el coco, mientras nos deshacemos de los enemigos (no muchos, la verdad) que vayan saliéndonos al paso.

Te meterá en la pantalla

Para que se perciba el salto de los antiguos Tomb Raider de Game Boy Color con su avance en scroll lateral, aquí nos moveremos en **escenarios 3D** (bueno, aunque no sea real) de buen tamaño, donde apreciaremos laberintos, estatuas, fuentes y otros detallados elementos gráficos. Pondrán el punto necesario de **ambientación,** donde añadimos un sonido de lujo. Lo que faltaba.



UN GUIÓN A SU MEDIDA

El Libro de Ezequiel cuenta la leyenda de tres piedras mágicas cuyos poderes ayudaron a tres reyes de la antiguedad a dominar a sus pueblos. Esa será nuestra misión, encontrar las piedras antes que nuestros enemigos, con los que por cierto tendremos varios encontronazos durante el juego. Tranquilos, todos hablarán castellano.

Ferraris, Lamborghinis, Porsches...¡y tú al volante!

NEED FOR SPEED 2

Prepárate para volar por el asfalto a más de 200 km/h mientras la policía te pisa los talones...

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- VELOCIDAD
- OCTUBRE-NOVIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **ELECTRONIC ARTS**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **La banda sonora llevará el sello** de unos cuantos grupos de lo más cañero, como Humble Brothers o Course of Nature, que con sus temas pondrán el picante necesario a las carreras.
- Los programadores han tenido acceso a toda clase de **documentación y material técnico de los modelos de coches** que aparecerán en el juego.
- **En la página oficial de Electronic Arts** (www.ea.com) podéis encontrar más información acerca de «Need for Speed Hot Pursuit 2», incluso ver varios videoclips del juego. Merece la pena que le echéis un vistazo.

HIPER-REAL

- **El realismo presidirá cada carrera.** Lo sentiréis en la calidad de los escenarios y en cómo usa las licencias más prestigiosas de marcas de autos.



El juego se caracterizará por su gran agresividad, un control arcade y por los cochazos que competirán en las carreras.



Los circuitos tendrán un grado de detalle impresionante, y los coches estarán modelados con gran fidelidad a los de verdad.



Habrá coches de policía repartidos por todo el circuito. Coches tan chulos como este BMW, y todos muy "inteligentes".



Los accidentes se producirán con mucha frecuencia. ¡Incluso habrá helicópteros que nos arrojarán barriles explosivos!

COCHES DE ENSUEÑO. *Este es uno de los coches que podremos pilotar en «Need for Speed HP2»: Porsche 911 Turbo. Por si no lo sabéis, esta máquina alcanza los 100 km/h en 4,2 segundos, y tiene una potencia de 420 CV.*

Los apasionados a los buenos juegos de coches (como nosotros, "of course") estamos de enhorabuena: dentro nada vamos a poder disfrutar de un "racer" de **marcado corte arcade** en cuanto a estilo y manejo, pero **real como la vida misma** si atendemos a los coches que tendremos el lujo de pilotar. Nada menos que **49 vehículos de ensueño** estarán en la parrilla de salida, aunque para conducirlos tendremos que ganar antes los puntos para desbloquearlos. El esfuerzo merecerá la pena porque, a ver, ¿cuántas veces tiene uno la oportunidad de subirse a un **Ferrari F-50 o a un Lamborghini Diablo?** Suponemos que no demasiadas (a nosotros no nos llega el presupuesto ni para los neumáticos), así que habrá que aprovechar la ocasión.

¡Acelera, que nos cogen!

Y la ocasión dicta que los "bugas" se luzcan en la carretera y demuestren su poderío, participando en unas carreritas contra otros rivales. Dicho y hecho. A los guionistas del juego se les ha ocurrido que debemos superar un total de **90 pruebas** al volante de los coches, repartidas en **cuatro modos de juego (Hot Pursuit, Single Challenge, Championship y Quick Race).** En ellas básicamente habrá que batir a nuestros rivales llegando los primeros a la meta... mientras esquivamos a los coches patrulla de la poli. Sí, porque como todas estas correrías se llevarán a cabo en **carreteras urbanas con tráfico real,** violaremos (sin querer, de verdad) un montón de normas de circulación (exceso de velocidad, conducir por el carril contrario, etc) y eso no le hará mucha gracia a los señores guardias. Así que, de la mano de una avanzada Inteligencia Artificial, se lanzarán en nuestra persecución y tendremos que dejarles atrás si no queremos dar con nuestro huesos en la cárcel. Y no les subestiméis, porque serán capaces de pedir ayuda por radio a otros compañeros o, incluso, de llamar a



¿Queréis ver un ejemplo de a qué nos referimos cuando hablamos de desarrollo arcade? ¡A bloquear las ruedas de un BMW Z8 en plena carretera!

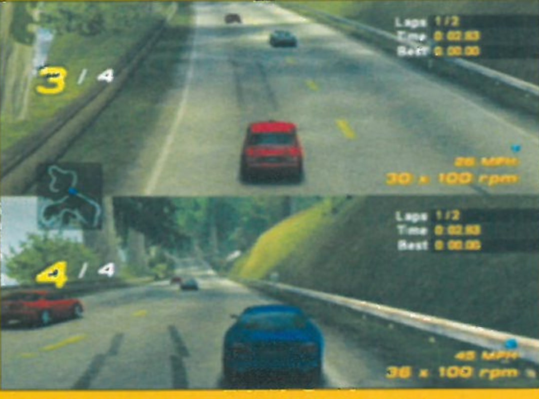


El potente motor gráfico del juego conseguirá que aparezcan un montón de coches (de gran tamaño) en pantalla sin que la acción se ralentice un ápice.



UN GARAJE DE LUJO

El juego cuenta con licencias de las marcas de coches más prestigiosas del mundo, como Ferrari, Jaguar o Porsche, y nos permitirá conducir un buen montón de "carros" alucinantes. Eso sí, para poder subirnos a los 49 coches prometidos, antes tendremos que desbloquearlos. Y para ello necesitamos puntos, o sea, ganar carreras. ¡Habrá que aplicarse!



En la mayoría de los modos podremos jugar contra un amigo con la pantalla partida. Y los gráficos no se resentirán.



Si elegimos ser los polis, perseguiremos al objetivo hasta golpearle con el coche un número determinado de veces.



Cuando nos atrape la poli, asistiremos a esta secuencia de "parada y detención", que además nos hará perder la carrera.



Tendremos cuatro cámaras distintas para seguir la acción: tres exteriores más una interior. Aquí veis la más alejada.

un helicóptero para que nos lance explosivos en plena carrera. Pero no os preocupéis, uno de los modos de juego también nos permitirá conducir los coches de poli a nosotros...

Conducción deportiva

Como ya os hemos dicho al principio, el **desarrollo del juego será puramente arcade.** Por tanto, controlar a los vehículos estará "chupao" (de hecho, rara vez levantaremos el dedo del acelerador) lo que permitirá que disfrutemos de unas carreras fluidas y electrizantes, con continuos golpes de los vehículos contra los laterales de las carreteras, trompos y saltos.

A esta atractiva oferta jugable se unirá un **apartado gráfico** bastante conseguido, que pondrá en juego unos coches **modelados con todo lujo de detalles y unos decorados fotorrealistas** de excelente factura. Con estas premisas, ¿hay alguien al que todavía no le guste conducir? Pues con este juego seguro que le cogéis el gusto, ya lo veréis.

¡QUÉ POLIS MÁS "PESAOS"!



SALTARSE LAS NORMAS DE CIRCULACIÓN TIENE SU COSTE. Si rebasamos el límite de velocidad en cualquier carretera (algo que ocurrirá con MUCHA frecuencia), unas cuantas patrullas de la policía saldrán detrás nuestra y no pararán de darnos la "matraca". Lo bueno es que si no podemos con ellos, sí que podremos unirnos a su causa y convertirnos también nosotros en policías en otros modos del juego.

Dejad que los Yoshis se acerquen a mi

YOSHI'S ISLAND

Mario va a pasar su tercera aventura en Advance descansando... ¡pero a lomos del dragón verde!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- OCTUBRE-NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: NINTENDO
- Origen del Juego: JAPÓN
- Idioma: CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El juego incluye el «Mario Bros.» original,** con la posibilidad de conectarse hasta **cuatro jugadores con un solo cartucho.** Y además, el modo clásico, para un solo jugador.
- **El número de extras que incluye puede llegar a sorprender.** Además de sus 48 fases, habrá sorpresa para quien consiga reunir todas las flores, estrellas y monedas de todos los niveles.

¿YOSHIS PEQUEÑITOS?

- **Si ya fue exitazo en SNES, ahora,** en un cartucho precioso y jugable como él sólo, **habrá tortas por conseguirlo.**



En nuestro camino hacia la libertad de "Mariolín", tropezaremos con más de una piedra que, al rodar, aplastará enemigos.



La belleza gráfica se basa en simular unos decorados pintados con lápices de colores. Original y altamente atractivo, ¿verdad?

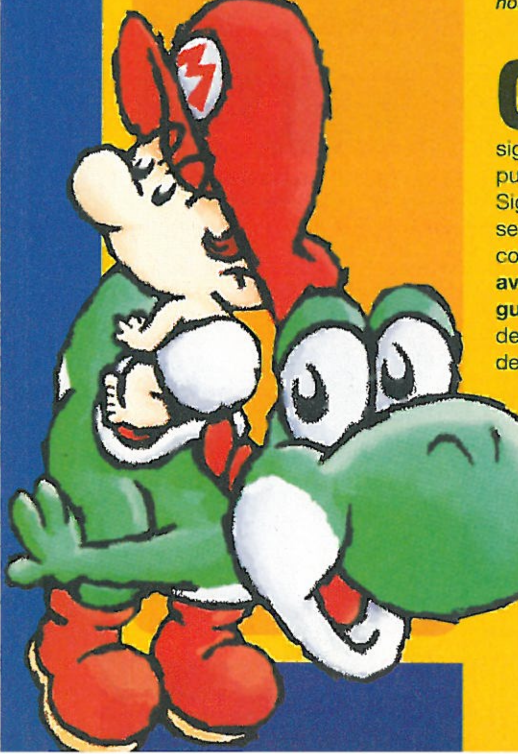


¡CHÉ AHÍ! ¡Una tubería! Pues la planta piraña que se jorobe, que nosotros vamos directos para abajo, por si hay premio.

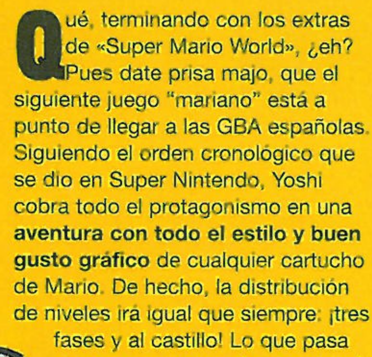


Yoshi podrá lanzar huevos a los enemigos utilizando un eficaz punto de mira que aparecerá en pantalla antes del disparo.

YOSHI Y MARIO. La alianza de estos figuras viene de lejos. Justo cuando Mario cae en la isla Yoshi, y decide subirse encima de él. Yoshi le coge cariño al bebé, y hala, ¡hasta con bigote ya, lo lleva!

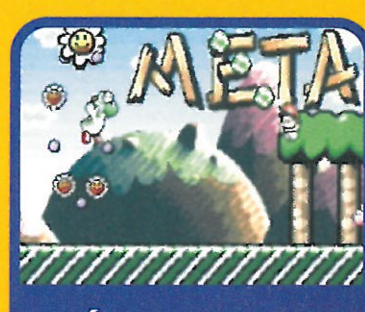


Qué, terminando con los extras de «Super Mario World», ¿eh? Pues date prisa majo, que el siguiente juego "mariano" está a punto de llegar a las GBA españolas. Siguiendo el orden cronológico que se dio en Super Nintendo, Yoshi cobra todo el protagonismo en una **aventura con todo el estilo y buen gusto gráfico** de cualquier cartucho de Mario. De hecho, la distribución de niveles irá igual que siempre: ¡tres fases y al castillo! Lo que pasa es que, en vez de manejar al mostachos, **manejaremos al lenguazos.** A Yoshi, sí.



¿Isla de Yoshis?

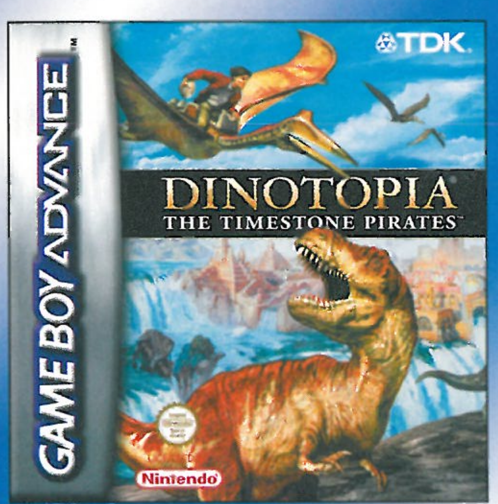
Sí, bueno, de Yoshis y de un montón de enemigos que los superan ampliamente en número. Mario, que aquí es un canijo recién llegado al mundo, esta vez no se hará cargo, sino carga. **Irá a lomos de Yoshi,** quien, para cuidarle, será capaz de saltar (con su "garrapateo" característico), **tragar enemigos y tirar huevos** a quien haga falta. Sus habilidades y el montón de plataformas móviles, inmóviles, fantasmas y acarameladas nos llevarán por un entorno gráfico que... podría haber hecho un preescolar (pero vamos, es aposta, por darle estilo al juego). Durante los **seis mundos** que conformarán el cartucho, iremos admirando el arte de los diseños de Miyamoto, los variados enemigos, las... ¡monedas! Claro, y también otros ítems como flores, interruptores, llaves y tuberías serán "reeditados" en este título. Un juego que revivirá la **histórica calidad** y jugabilidad de todo juego de Mario.



¿CÓMO SE DICE YOSHI EN ESPAÑOL?

Pues exactamente igual, Jimmy. Pero todo lo demás no, y todos los textos del juego estarán traducidos por tal razón, para que todo el mundo se entere bien de la historia. Pero la cosa llegará a más de lo normal, ¿veis la pantalla? ¡Sí, gráficos en español!

DESCUBRE CON TDK LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS



"Dinotopia is a trademark of BDSP, Inc. Licensed by The Beanstalk Group, Inc. The Timestone Pirates Tm 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by RFX Interactive."



" Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



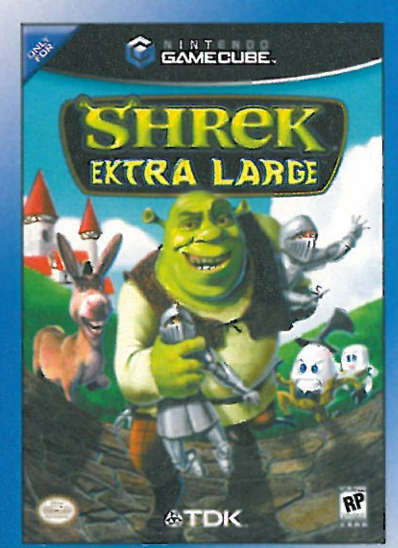
©1985-2002, Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. Videogame © 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY TDK MEDIACTIVE, INC.



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



"Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."



GAME BOY ADVANCE









www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com
Fax: 91 747 23 15

El deporte rey ya tiene dueño

FIFA 2003

Acaba de comenzar la Liga y nos han entrado unas ganas enormes de jugar al fútbol... ¡pero desde el sofá!

DATOS DEL JUEGO

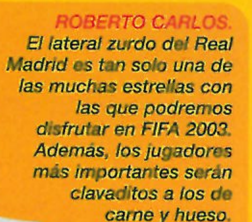
- **GAMECUBE**
- **DEPORTIVO**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Esta edición de FIFA contará con el apoyo promocional de tres auténticos magos del balón: **Ryan Giggs, Edgard Davids y el madridista Roberto Carlos.** ¿Hay alguno que no os suene?
- **Los programadores han reflejado el "tranco" de los futbolistas** más conocidos, es decir, que su forma de correr, de manejar el balón o de golpear a la pelota será fiel a la realidad.

100% OFICIAL

- La **licencia oficial de la FIFA** permite que todos los jugadores, equipos, estadios y trajes sean reales.



ROBERTO CARLOS. El lateral zurdo del Real Madrid es tan solo una de las muchas estrellas con las que podremos disfrutar en FIFA 2003. Además, los jugadores más importantes serán clavaditos a los de carne y hueso.



Durante los encuentros los jugadores no pararán de gesticular, hablar o dar reprimendas al árbitro. Realismo en estado puro.



Los tiros a puerta serán más difíciles de ejecutar que en pasadas entregas de «FIFA». Habrá que tener mucha precisión.



Gracias al sencillo sistema de control, podremos realizar jugadas geniales. Y si encima es con Zidane, más fácil.



Las entradas a lo loco sobre los contrarios serán sancionadas como corresponde: si lo hacemos por detrás, ¡a la calle!

Está muy claro: el fútbol es capaz de levantar auténticas pasiones (u odios), lo que una vez llevado por cuatro amiguetes a la pantalla, se traduce en piques. Eso lo saben bien los chicos de EA Sports, que han decidido volver a deleitarnos con la última entrega de su conocidísima saga futbolera «FIFA».

Esta edición 2003 va a contar, como es costumbre, con la licencia oficial de la FIFA lo que significa todos los nombres de los jugadores, de los equipos, de los estadios y de lo que rodea: vallas publicitarias, equipaciones... ¡hasta el balón es oficial! Sin embargo, seguro que os interesa más saber que esta licencia también les ha permitido incluir la friolera de **14 de las ligas más prestigiosas del mundo,** como la Liga de Fútbol Profesional (la nuestra, vaya), el Calcio italiano o la Bundesliga alemana. Por no hablar de las **40 selecciones nacionales** con las que también podremos disputar encuentros o los **22 estadios** que albergarán los partidos.

Partidos más realistas

Los **modos de juego** que traerá el nuevo «FIFA 2003» serán tan variados como es habitual: liga completa, un montón de torneos, partidos amistosos o incluso campeonatos personalizados. Y en todos ellos podrán participar hasta cuatro jugadores. Lo que ya no os sonará tanto será el **desarrollo de los partidos:** los programadores parecen haber tomado nota de las críticas que recibieron las pasadas ediciones del título (Mundial FIFA 2002, sin ir más lejos) y «FIFA 2003» presentará un **estilo de plantear los encuentros mucho más realista.** O sea, que ya no nos resultará tan fácil marcar goles, regatear a medio equipo contrario sin que nos quiten el balón o, simplemente, crear jugadas de peligro. **El nuevo motor de Inteligencia Artificial** tendrá mucho que ver en este aspecto. Gracias a él, nuestros jugadores, y sobre todo los porteros, serán capaces de **anticiparse a los pases** o de eso que veis en todos los partidos de "meternos el cuerpo" para evitar que sobrepasemos al rival en un regate. Los porteros no serán coladeros y saldrán cuando tengan que salir. ¿Has oído "Mono"? Y ojo, que



Las animaciones de los futbolistas serán tan suaves y realistas que os dejarán maravillados. Aquí veis un control con la espuela. ¡Eso es tener clase, sí señor!



La inteligencia artificial de todos los jugadores ha sido muy cuidada y serán capaces de robar balones, hacer cargas legales... Y los porteros harán auténticas palomitas.



ÚLTIMOS FICHAJES

Casi en el último minuto tuvieron los programadores que incluir uno de los fichajes más sonados de este verano: el traspaso del delantero brasileño Ronaldo del Inter de Milán al conjunto madridista. Por supuesto, el resto de plantillas también vendrán totalmente actualizadas, incluyendo las de nuestro país,, y podremos ver a Riquelme y Mendieta en el Barça o a Luque y Acuña en el "Depor".



Más de 10.000 jugadores reales, 14 de las ligas más importantes del planeta, 22 estadios, montones de competiciones... Los números de «FIFA» hablan por sí solos.



La ambientación de los encuentros será sencillamente sublime.



Los estadios estarán muy bien modelados. Así lucirá el Bernabéu.

La apuesta futbolera de EA Sports sorprenderá por su insuperable nivel de realismo, su gran oferta de modos de juego y su calidad técnica. ¡Y tendrá comentarios en castellano! ¡Bien!

gracias al **sistema Freestyle Control** (semejante al incorporado en «NBA Live 2003») podremos **hacer auténticas diabluras con el balón** con tan sólo pulsar una de las direcciones del Stick C. Hablando del control, nuestra primera impresión es de **sencillez y fácil acceso.** En defensa y ataque se utilizan los botones precisos y resulta bastante intuitivo. Pero que no se preocupen los más expertos, porque llegar a dominar este nuevo «FIFA» requerirá de muchas horas de entrenamiento.

Renovado motor gráfico

Las mejoras jugables de «FIFA 2003» estarán muy bien secundadas por un **acabado gráfico brillante.** Lo notaremos en las animaciones de los futbolistas (que habrá un montón y darán el pego perfectamente), en su modelado físico (prestad atención a los caretos de los futbolistas más famosos) y en los estadios, que serán clavaditos a sus homónimos reales. El sonido merece una mención especial, pues **Manolo Lama y Paco González serán los encargados de dar vida** a cada uno de los partidos, creando una ambientación increíble, que estará apoyada por los continuos cánticos del público o los gritos de los entrenadores desde la banda.

En fin, que todo está preparado para que comience a rodar el balón, para que comience el verdadero espectáculo. Y ya lo necesitábamos.

TAMBIÉN PARA TU ADVANCE

LOS POSEEDORES DE LA PORTÁTIL NO SE QUEDARÁN SIN SU RACIÓN DE BUEN FÚTBOL. «FIFA 2003» también va a tener una versión para GBA que conservará casi todas las virtudes de su hermana mayor. De hecho, no sólo podremos disfrutar del mismo número de ligas, equipos y competiciones, sino que además el motor gráfico nos ofrecerá jugadores de un tamaño enorme, luciendo animaciones muy conseguidas.



El control se adaptará a la portátil. Se emplearán los cuatro botones.



Jugaremos con los equipos de las 14 ligas más importantes del mundo.



Aunque serán en 2D, los gráficos se mostrarán así de brillantes.

¡El mejor basket se jugará en tu GameCube!

NBA LIVE 2003

Las estrellas de la NBA saltarán pronto a la pista. ¿Queréis jugar junto a ellos?... ¿queréis ser ellos?

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- BALONCESTO
- NOVIEMBRE
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ **Jason Kidd, base de los New Jersey Nets, será la "cara" de «NBA Live 2003».** Por si no lo sabíais, este chico es una de las grandes estrellas de la liga, y él solito llevó a su equipo a la final de la NBA el año pasado.

▶ Las animaciones de los jugadores han sido realizadas mediante las **técnicas más avanzadas de "motion capture".** Esto se traducirá en unos movimientos suaves y realistas al máximo. Sin duda un espectáculo tanto para la vista como para el tacto.

COMO EN LA TELE

▶ Cada partido nos parecerá **una retransmisión televisiva.** Los partidos sabrán recoger todo el **espíritu de la mejor liga de baloncesto** del mundo.

JASON KIDD. Este tipo es la estrella de los New Jersey Nets, y uno de los rostros más conocidos de la NBA. Por eso EA Sports le ha elegido para poner cara y cuerpo en la carátula.



¡Siiii! Michael Jordan volverá a jugar otro añito al baloncesto del más alto nivel. Y en «NBA Live 2003» podremos contar con él.



Podremos seguir la acción desde un montón de cámaras y con varios grados de zoom. Esta es de las más alejadas.



Los modos de juego serán muy variados: Play-Off, Versus, Franquicia... y la ya clásica temporada completa a 82 partidos.



Podremos participar en duelos uno-contra-uno contra los mejores de la liga. Sólo en una canasta y a media pista.

Coincidiendo con la puesta de largo de la temporada 2002-03 de la NBA (que comienza a finales de octubre) EA Sports va a tener lista la entrega para GameCube de su prestigiosa saga de baloncesto «NBA Live». Como ya sabéis, esta serie siempre se ha caracterizado por su alto nivel de simulación, sus enormes posibilidades de juego y un impecable acabado técnico.

Y como era de esperar, estos tres aspectos se van a ver reforzados en esta edición cúbica, aunque también se añadirán otros como la **puesta al día de todas las franquicias** y jugadores, o un nuevo sistema de control llamado **Freestyle Control.** Este sistema nos permitirá pasarnos el balón por detrás del cuerpo, hacer reversos y cosas por el estilo con suma facilidad, pues tan sólo bastará pulsar una dirección del stick C para que "nos quedemos" con el rival. Y para que nos hagamos con él con facilidad podremos practicarlo en una especie de entrenamiento libre.

Infinidad de modos de juego

El título nos dejará elegir entre una amplísima oferta de modalidades de juego: **Exhibición, Entrenamiento, Play-Off, Uno-contra-Uno...** De todas ellas sobresaldrán la llamada Franquicia, en la que deberemos llevar las riendas del equipo que prefiramos, y la novedosa **opción Mánager,** que nos convertirá en directores deportivos para fichar a nuevos jugadores o desprendernos de los que ya no nos interesen. Por su parte, en la modalidad uno-para-uno disfrutaremos de "pachangas" contra el contrincante que elijamos: Jordan, Gasol, Shaq...

Y para los más sibaritas, el juego también incluirá un **completo editor para crear jugadores,** en el que podremos modificar desde su aspecto físico (como la cara, ojos, nariz, etc.) a sus características técnicas y físicas, como precisión de tiro, velocidad o fuerza. El complemento ideal a tanta opción será el **multijugador,** donde podremos disputar partidos en compañía de otros tres amigos.

Para el final hemos dejado el modo estrella de «NBA Live 2003», el Season, o lo que es lo mismo, una temporada completa a **82 partidos** (sin incluir Play-Off) y que seguirá



Gracias a la fluidez de movimientos de los jugadores, y a lo accesible del control, podremos realizar jugaditas de auténtico lujo. Vamos, que ni los profesionales.



Cada vez que se produzca una jugada espectacular, saltará automáticamente una repetición que nos ofrecerá planos muy cercanos. ¡Vaya mate! Es emocionante.

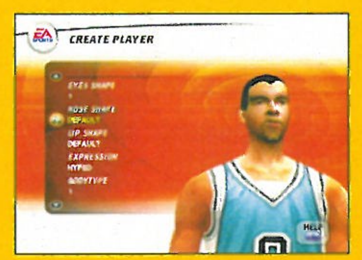


CONVIÉRTETE EN EL NUEVO AIR JORDAN

Una de las opciones que incluirá el juego será la de entrenamiento. En un pabellón vacío podremos practicar todos los movimientos, lanzamientos, machaques y entradas a canasta que queramos y, de paso, nos vendrá bien para ir haciéndonos con el famoso Freestyle Control. Una vez cogida la medida, ¡a arrasar en la cancha!



El novedoso sistema "Freestyle Control" nos permitirá realizar toda clase de virguerías con el balón: pasarnos la bola entre las piernas, fintar, esconder el balón...



Un completo editor creará jugadores a nuestro antojo. Qué menos.



Anotar los tiros libres será algo más difícil de lo habitual. ¡Qué nervios!

«NBA Live 2003» ofrecerá el baloncesto más realista que hayáis probado, aderezado por un acabado técnico impresionante. Y además estrenará un novedoso y completo control.

fielmente el calendario de competición de cada uno de los equipos, incluyendo los horarios. **Más realismo, imposible.**

Qué impresionante despliegue de medios

Buscando ese realismo exagerado, EA Sports ha concebido un **motor gráfico alucinante** que dará vida a cada partido. Así, los 27 pabellones (todos reales, por supuesto) en los que se disputarán los encuentros, se mostrarán **detalladísimos y lucirán unas texturas muy pulidas** (ojo a los brillos del parqué). Los **jugadores parecerán absolutamente reales,** tanto por su aspecto físico (se han **digitalizado los rostros de los jugadores más importantes** de cada equipo) como por sus fluidas y bien enlazadas **animaciones.** ¡Pero si hasta tendrán expresiones faciales muy curradas! Y todo correrá a una tasa constante de **60 imágenes por segundo,** ¡toma ya!

Y ya para terminar, que sepáis que de vez en cuando asistiremos a **escenas de vídeo** de corta duración donde podremos observar a los jugadores celebrando alguna de sus alucinantes canastas o charlando con gente del público.

Vamos que si no estáis en forma, aún tenéis tiempo. ¡La temporada de basket está a punto de comenzar en vuestra consola favorita, y promete ser un auténtico bombazo!

TODO ACTUALIZADO

EL JUEGO INCLUIRÁ TODOS LOS CAMBIOS QUE SE HAN REGISTRADO EN LOS EQUIPOS. «NBA Live 2003» tendrá actualizadas las 29 plantillas que componen el campeonato de la NBA, incluyendo todos los movimientos y traspasos (que han sido varios) que se han producido durante este verano. A nuestro entender, los más reseñables son éstos que os enseñamos a continuación, aunque seguro que los expertos echan de menos alguno...



Dikembe Mutombo este año se ha incorporado a los New Jersey Nets...



... y Van Horn ha recalado en los 76ers de Filadelfia. ¡Vaya traspaso!



Los Hornets se han trasladado de Charlotte a Nueva Orleans.

No, si hasta que no se rompa un algo...

TONY HAWK 4

¡El pretendido Tony no quiere parar! Volverá a GC con la mejor de sus poses, y muchas novedades.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **SKATE**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **NEVERSOFT**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

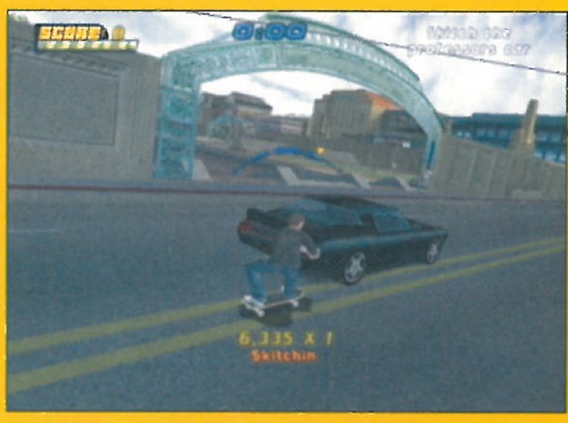
Desde el principio de la serie se han venido contratando las imágenes de los grandes de este deporte, como Tony Hawk, Kareem Campbell, Elissa Steamer, Bucky Lasek, Bam Margera, Steve Caballero... Pero en «Tony Hawk 3» no aparecía Bob Burnquist. Su salto a otro videojuego no debió salir muy bien, porque vuelve a la plantilla.

¡OTRO ESPECIAL!

Con cada título se ha mejorado el juego. Y, como era de esperar, esta cuarta parte traerá nuevas maneras de controlar nuestro skater. ¡BIEN!



Por las calles nos encontraremos con mucha gente. Incluso pasaremos por una cancha de baloncesto en pleno partido.



El "skitchin", que es agarrarse a un coche, llegará a convertirse en uno de los múltiples objetivos a cumplir en el modo "career".



Elissa Steamer seguirá en la plantilla de skaters. Lo raro es que no se haya "espichado" ya, haciendo unos airwalks tan altos.



Un buen manejo del salto en pared puede llevarnos a realizar proezas como la que veis: ¡grindar por el tendido eléctrico!

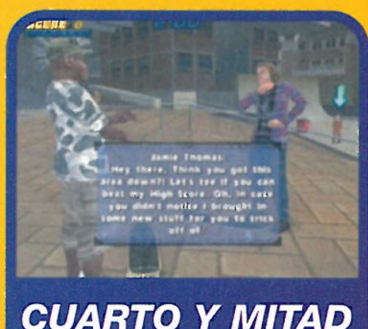


TONY HAWK. Este hombre un día aparecerá gastado hasta las rodillas, pero de momento sigue siendo el skater más famoso del mundo, y casi seguro que también el más rico.

Limpiad el ojo bueno porque sí, ya vuelve Tony Hawk, y con unas mejoras que parecen imposibles para el poco tiempo que ha pasado. Pero es lo bueno de Tony, que todo lo hace rapidito y bien. En esta ocasión, tras ir implantando los manuals y reverts en sus anteriores entregas, quiere que no nos demos tantas prisas para todo, y nos relajará quitando el límite de tiempo. Así, cuando nos dé la gana pasear... "patinear" para reconocer el terreno, que por cierto serán **escenarios más grandes y complejos** que nunca, no tendremos problema. Además, la gente será más gente en los dos sentidos, cantidad y calidad: **habrá más personas pululando** por el escenario, y ahora la mayoría de ellos hablará. No, no te van a echar charlas sobre civismo y sociabilidad, sólo te pedirán ayuda para resolver sus problemas. De modo que, cada uno de esos problemas, se convertirá en un objetivo para cumplir por tu siempre hábil patinador, que podrás escoger entre un número todavía indeterminado de skaters reales. Y sólo dentro del modo career, claro.

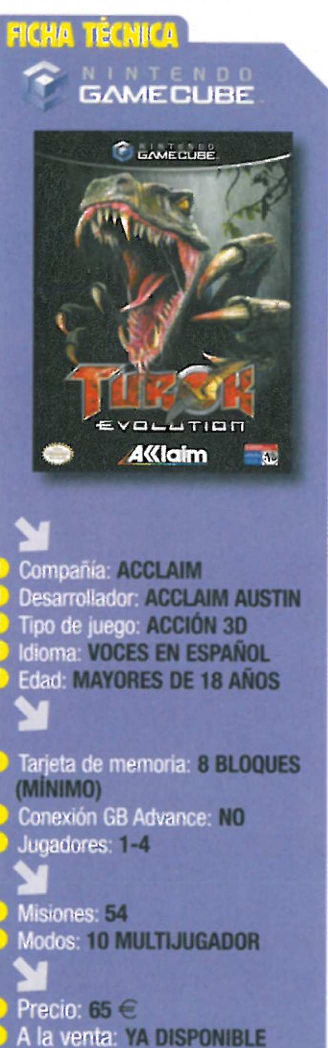
¡Yo creía que lo sabías!

¡No me digas que has estado jugando a Tony sin probar los **modos para dos jugadores!** Mira que te has perdido uno de los aspectos que más se van a cuidar para esta cuarta entrega, inventando modalidades y mejorando algunas pelín patateras. Y ya sabes que pudiendo realizar manuals, reverts, skitchs y grinds a coches en marcha, tendrás que reinventar tus combos para entrelazar con más imaginación todavía.



CUARTO Y MITAD DE HELLFLIPS

¿Eso quiere? Bueno, bueno, los transeúntes te pedirán lo que les dé la gana, ya que al fin y al cabo serán quienes te impongan los objetivos de cada nivel. Entre los desgraciados del barrio también encontrarás a otros patinadores que te retarán a superar puntuaciones o piruetas especiales. Tú condesciende, que dará puntos.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: ACCLAIM AUSTIN
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: VOCES EN ESPAÑOL
- Edad: MAYORES DE 18 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES (MÍNIMO)
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-4

- Misiones: 54
- Modos: 10 MULTIJUGADOR

- Precio: 65 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El dinosaurio de la vista subjetiva

TUROK EVOLUTION

Es indio, sabe manejar el hacha como una extremidad más, es el último de su tribu... ¡qué mohicano ni qué...!

Turok es el juego aquel del indio que elimina a los malos con flechas y hacha. Si recordamos sus anteriores cartuchos para N64, nos daremos cuenta de que la evolución ya se iba produciendo. En el primer Turok nos dispusimos a disfrutar de la visión subjetiva "bien hecha", y en «Turok 3» la saga llegó a su supuesto final, haciendo gala de uno de los mejores motores 3D diseñados para N64. ¿Qué hace falta ahora? Que nos deje obnubilados, hechizados, defenestrados desde las alturas de su grandeza, dado que Cube tiene capacidad para mover varios motores de «Turok 3» a la vez. Y cuando nos enfrentemos a las vastas llanuras y enormidades rocosas que figuran en la mayoría de los escenarios de esta "evolución", nos daremos cuenta de que, efectivamente, el mundo de Turok ha ido yendo a más con cada entrega.

Entrégate, pues

Hasta ahora ningún juego de vista subjetiva se había atrevido a mostrarnos unos **escenarios tan infinitos** (a ojos vista, porque luego tienen límites bien definidos), y a la vez tan **llenos de vida animal y vegetal.** En las **novedosas fases de vuelo,** que a la postre resultan **las más divertidas** del DVD, la impresión de altura está conseguidísima. Un descenso con nuestro pterodáctilo puede durar varios segundos, aún ▶

¿NOS METEMOS YA?

Contar con 4 mandos es una bendición en «Turok Evolution». La mejor manera de disfrutar de su vista subjetiva es comenzar una partida con tres amigos más, que lo más seguro es que se tornen enemigos. DIsponemos de 19 armas a elegir, 20 personajes, escenarios específicos... Completito y satisfactorio.





Los aspavientos que muestran los dinosaurios al caer al suelo son de lo mejor del juego. Realistas en cuanto a movimientos, y con unos gritos de agarrarse las orejas.



Aunque los enemigos no sean muy listos, tienen puntería suficiente como para eliminarte si te quedas cerca sin hacer nada. Así que... ¡dispara, "tío parao"!



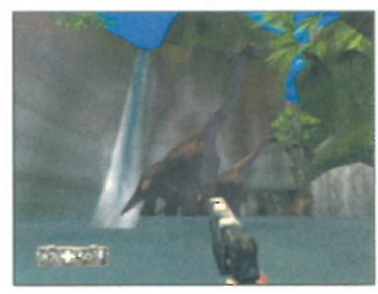
Puedes potenciar cada arma si localizas los complementos oportunos en el juego.

¡PELEA! Los modos multijugador de Turok os pondrán en pie de guerra. Diez variantes con veinte personajes que hablan castellano, y decorados específicos.





Aunque el velociraptor éste lo negará, el arco y la flecha no es una buena combinación para terminar con enemigos tan cercanos como el que nos acecha en pantalla.



Algunas imágenes, como estos dos bichos con cascada al fondo, atrapan.



También puedes jugar tú solito los modos multijugador, a pantalla completa.

EL GÉNESIS DE TUROK

Si alguien aún soñaba con cómo sería el comienzo de la historia de Turok, que abra los ojos y mire la presentación del juego. En ella, con un ambiente estilo Hollywood, iremos asistiendo a los diferentes hechos que llevaron a Tal Set al Mundo Perdido. Y lo mejor de todo, muy bien doblado a castellano.



La cosa empieza como en una "peli", con títulos de crédito.



Luego asistimos al final de la batalla entre los Saquin, que...



...es la tribu de Tal'Set, y el general Tobias Bruckner.



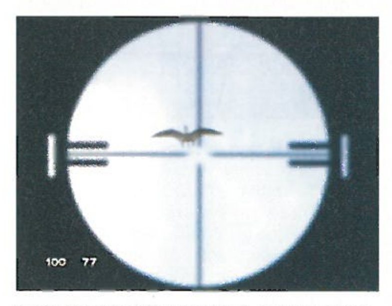
El último en recibir un tiro es Tal'Set, pero entonces...





Podemos tirar árboles a hachazos, pero no usarlos para vadear el río. ¡Cachis!

NATURAL El ambiente gráfico de Turok te hará sentir en un mundo realmente oculto de los humanos. La flora y fauna abundan en cualquier escenario.



Los pterodáctilos tampoco están a salvo si llevas un arma con buen zoom.



Turok sabe manejar 19 armas, pero no las de los enemigos, porque no las coge.



Las construcciones monumentales aparecen junto con las fases de vuelo. Aquí los malos no se andan con tonterías, así que, aprende rápido a manejar tu pterodáctilo.

▶ tirándonos en picado. Lo que demuestra que las distancias son "reales". En estas fases la mecánica será muy parecida a, salvando las distancias, «Rogue Leader». En ellas debemos cumplir unos objetivos fijos, que pueden ir incrementándose a medida que los vayamos cumpliendo. Tenemos, además, otras similitudes como recorrer un estrecho cañón, disparar a ciertos objetivos en un tiempo limitado, o recibir órdenes por radio (también dobladas al castellano). ¿Copia? No, hombre. En «Turok Evolution» todo es más animal, dado que los escenarios están llenos de vegetación (ya verás cuando tengas que esquivar las ramas de los árboles) y los cambios en los escenarios son rotundos. Sirva como ejemplo la destrucción de un campamento en pleno bosque, que dará paso a un descenso (te pondrá los calcetines sobre las orejas, de lo que impresiona) por una abrupta cascada. Estas fases se te pasan volando (como era de esperar).

Y tras la fachada...

En las fases de vista subjetiva, en las que vas a pie, puedes meterte entre decenas de arbustos y correr entre animales prehistóricos. **La sensación de libertad está muy conseguida** hasta el momento en que caes en la cuenta de que los animales no hacen mucho caso de tu presencia, (aunque traspases alguno) o de que, cuando te intentas esconder tras una de ellas, las plantas muestran una exagerada pixelación. Los enemigos con armas, a pesar de contar con el sistema SDS, se suelen quedar quietos disparándote desde lejos... **No está a la altura de lo esperado** aunque, por supuesto, el desarrollo engancha: abrir puertas, activar interruptores, escalar, bucear... ¡y disparar! Para ello tenemos a nuestra disposición (si las encontramos, claro) un total de **20 armas** diferentes. Si se arreglase la Inteligencia Artificial de los enemigos, estos niveles serían más divertidos. Y el modo multi, precisamente, arregla tal problema. Se muestra como la mejor opción, con 10 modalidades y 4 jugadores. Este Turok no es la esperada maravilla técnica y jugable, pero **los fans sabrán disfrutarlo.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 77
- ▲ Buena sensación de vida y enorme profundidad.
- ▼ Todo parece "de palo" al acercarse. El agua, mal.

SONIDO 85
- ▲ Las melodías acompañan con acierto. Efectos de animales muy variados. Buen doblaje.
- ▼ Las voces están en castellano ¡excepto si usas la araña!

JUGABILIDAD



- ▲ Las fases aéreas y sus modos multijugador enganchan que da gusto.
- ▼ Deficiente IA y mucho fallo técnico en vista subjetiva.

DURACIÓN



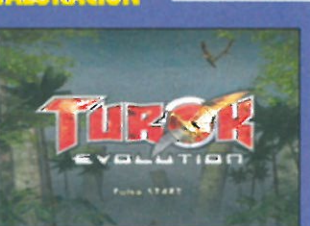
- ▲ Con más de 50 fases, la cosa dura lo suyo. Además, modos multijugador para aburrir.
- ▼ No todas las fases son igual de divertidas. Tiene muchos altibajos que hacen desistir.

TOTAL



- ▲ Tiene **todo lo que quiere un fan de Turok,** y de regalo un gran modo multijugador.
- ▼ Muchos **fallos técnicos** que restan jugabilidad.

VALORACIÓN



¿FUE DISEÑADO PARA GAMECUBE?

Es de agradecer que la saga Turok haya seguido adelante también en GameCube, pero... quizá habría que preguntarse si no se podrían haber limado todos esos detalles técnicos y de ambientación que no están bien rematados. Una pena, porque ahora podríamos estar poniéndolo por las nubes. En fin, si te gusta Turok, no hay problema. Si no, hay otros.

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. 007 Agent under fire
3. Turok Evolution

Por ser quien es, quizá se ha dormido en los laureles. De acuerdo en que innova con sus fases de vuelo, y que el "multi" da la talla, pero sus adversarios son más regulares y jugables.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **EIDOS**
- Desarrollador: **FREE RADICAL**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES POR CADA JUGADOR**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Jugadores: **1-4**

- Misiones: **10**
- Modos multijugador: **12**
- Datos: **90 PERSONAJES**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Luces, cámaras... ¡y mucha acción!

TIME SPLITTERS 2

A lo mejor el título no os suena de nada, pero en poco tiempo vais a hablar de él como del propio Mario.

Menuda película se han montado en Eidos para argumentar la segunda parte de «Time Splitters», un título que pisa por primera vez los campos de la Gran N. Y aunque el nombre sea primerizo, no ocurre lo mismo con sus programadores, **Free Radical, el grupo de gente que abandonó Rare** tras dejarnos una obra maestra del prestigio de «GoldenEye» en N64. Y eso lo vamos a notar. Pero primero, la película montada y menuda, ésa.

El tiempo nos dará la razón

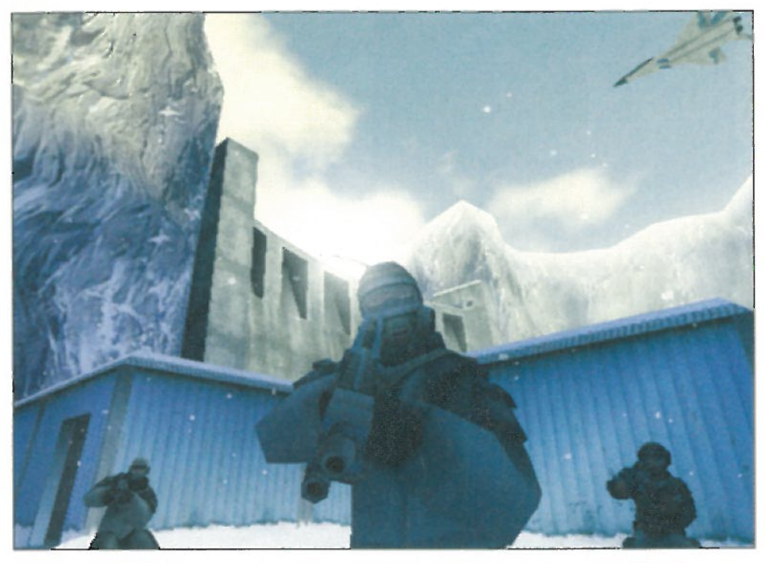
Los Time Splitters son unos bichos malos, y encima feos. Quieren cargarse a todos los humanos y han ideado un plan maquiavélico por el que, con la ayuda de una puerta temporal y ciertos cristales especiales, de los que, dado nuestro nivel en física cuántica, podemos calificar también como verdes, irán cambiando los hechos acaecidos en la historia de la humanidad. Así que nosotros, que somos unos marines del año tres mil y pico, andaremos **entrando y saliendo por la puerta temporal para detener los planes de cada Time Splitter fugitivo.**

En total son **diez los monstruos escapados,** así pues, **diez fases,** cada una en **una época de la historia y un lugar diferente.** Os podéis imaginar lo que significa, en cuanto a variedad y consecuente bienestar del jugador, verse en ▶

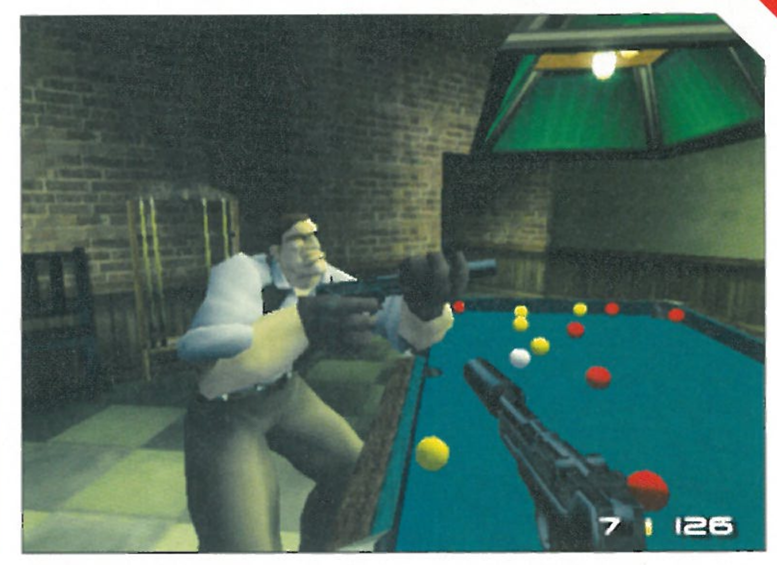
¡PARA TODA LA VIDA!

Todos sabemos que editar un nivel en cualquier juego lleva su tiempo y esfuerzo. Pero con el editor de niveles de "TS2" sólo hace falta imaginar, porque el sistema es facilísimo. Elegir tipo de habitación, ir uniendo unas a otras, colocar armas, elegir el tipo de luz para cada una y... ¡ya puedes jugar en tu escenariazo!





En Free Radical han conseguido que cualquier foco al que miremos directamente haga que se oscurezca el resto de la pantalla. Es decir, que nos deslumbre.



Hombre, como herramienta para jugar al billar anda un poco escasa, pero seguro que basta para despachar al pedazo de gorilón que está en frente

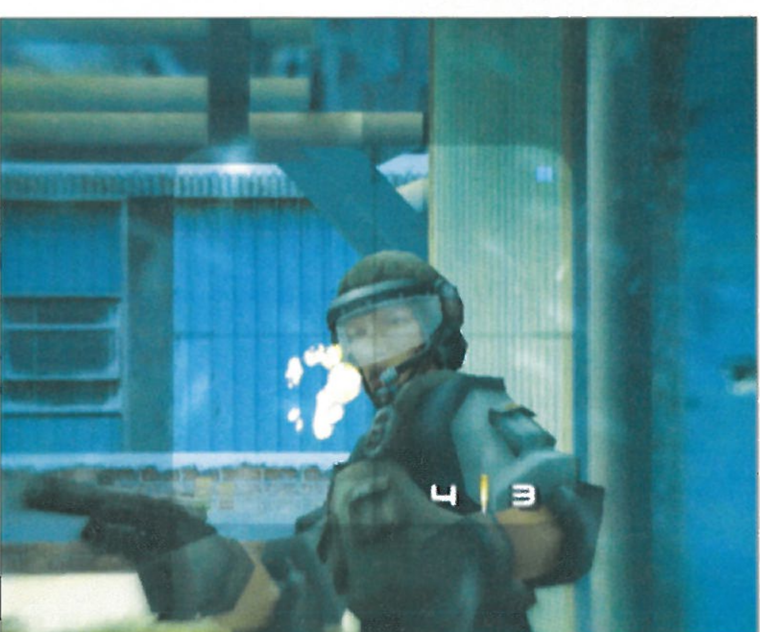


En la fábrica de robots haremos saltar hierros y tuercas. Ni gota de sangre.

¡JUSTO A TIEMPO!

Antes de que ningún rival se encumbre, "TS2" muestra sus armas, sus innovadoras misiones, su montón de personajes, y su multijugador. ¡Grande!





El uso del zoom de algunas armas es recomendable, y no sólo para eliminar enemigos a grandes distancias, sino también para comprobar la calidad técnica del título.



Muchos de los retos del modo arcade te podrán en un equipo con bots de la CPU.



Tumbar un helicóptero es tan fácil como ponerse a los mandos de un antiaéreo.

ARMAS CURIOSAS

En todo juego de acción 3D hay un gran arsenal, pero "TS2" se caracteriza, además, por lo inesperado y a veces extraño de algunas de ellas.



Este cacharro lanza descargas eléctricas a distancia. Molón.



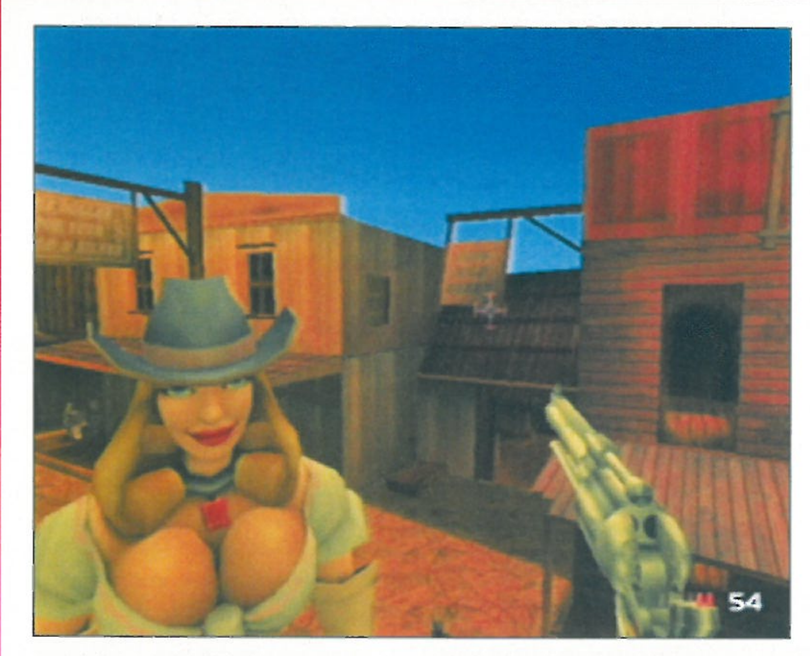
Efectivamente, deberemos usar un extintor para el fuego.

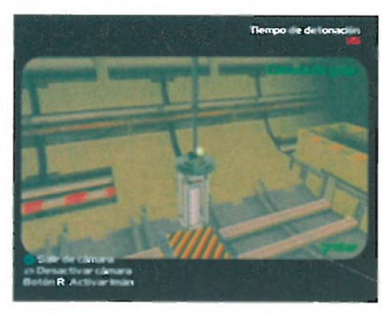


¿Y esto? ¡Un barril de pólvora! Un reguerillo y a encenderlo.



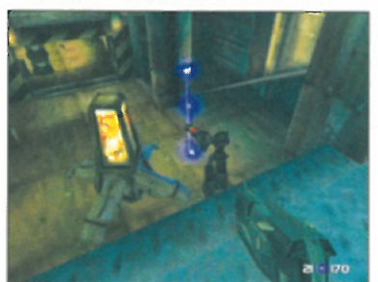
Pero habrá que encontrarlas, como el fusil de esta taquilla.





El manejo de las cámaras será algo habitual en las misiones más retorcidas.

CALIDAD Lo mires por donde lo mires, "TS2" resulta estar bien hecho. Técnicamente a la altura de Cube en gráficos, sonido, modos... y además en castellano.



Aprovecha las ventajas que dan algunos escenarios. ¡Y dispara sin que te vean!



Uno de los objetivos más emocionantes es seguir a una hacker por Neo Tokyo.



Esto que parece una navaja suiza gigante, en realidad es el jefe final de la fase de la fábrica de robots. O encuentras su punto débil (ya lo hemos hecho) o te hace trizas.

▶ 1990 entre las nieves siberianas y, al poco rato, estar recorriendo una mina de oro del salvaje oeste americano. Si ya esboza uno la sonrisilla con tal dato, al jugar se oyen risotadas de gusto. En realidad, no podía ser de otra manera: los señores de Free Radical supieron hacer una obra maestra en N64, y querían hacer otra del mismo género, pero con mejor hardware. "Nos quedamos con lo mejor, y aprovechamos las posibilidades de los 128 bits" –debieron pensar. Y así de bien les ha quedado, por ejemplo, **el control. Es suave, certero** y permite hasta la más retorcida posibilidad de cambio, ya que los botones del mando son redefinibles. Esto, a la hora de apuntar a los malos, usar rápidamente un arma con mirilla telescópica, o agacharse tras una mesa, resulta impagable. Aunque es lo normal en juegos de vista subjetiva, con "TS2" se siente uno aún más dentro del personaje, dada la buena y rápida reacción.

¡Te dejan pillado!

Y hablando de reacciones, la IA de los enemigos os hará pensar, en ciertos momentos, que sois tontos. Que nos lo digan a nosotros cuando, perseguidos por unos zombies en la primera fase, nos dimos cuenta de que habían rodeado a nuestro personaje en un decir ¡Chus! Y encima los zombies también atacaban a los otros malos, los soldados, que disparaban contra ellos si se acercaban mucho y... Bueno, sobre IA baste decir que está muy conseguida y que sorprende a menudo. Y precisamente gracias a ese **nivelazo de inteligencia, se ha podido organizar tal entramado de pruebas multijugador...** para un solo jugador. Paradójico, ¿no? Por supuesto que podemos jugar cuatro a la vez y organizar modos, reglas y arsenales como nos dé la gana, pero el caso es que los retos (con hasta nueve personajes de la CPU) para un solo jugador también consiguen esa sensación de equipo que sólo se suele dar batallando con otras personas. Si vais a por él (y hacedlo rápido), de paso comprad mandos y una tarjeta para el editor de mapas. Con "TS2" y gente, tenéis para años.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Con un estilo caricaturesco, pero realistas en luces, reflejos, explosiones y movimientos en general.
▼ La calidad de los personajes varía dependiendo de la época. Los zombies, lo peor.

SONIDO 89
▲ Cientos de efectos, música ejemplar, y voces variadas.
▼ No está doblado. ¡CACHIS!

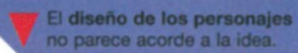
JUGABILIDAD 94
▲ Por nosotros, que dejen este control para todos los juegos de acción 3D. La IA que la mantengan también, sí.
▼ Dificilillo. Si patoseas mucho, no verás muchas fases.

DURACIÓN 96
▲ Diez misiones, tres niveles de dificultad, extras, secretos, modo arcade, modo multi, y un completo editor. Gracias.
▼ Un día tendrás que morir.

TOTAL 95

▲ ¡Ya tenemos un **shooter 3D de enorme calidad!** ¡Genial!

▼ El **diseño de los personajes** no parece acorde a la idea.



VALORACIÓN



POR SUS ACTOS LOS CONOCERÉIS

Imberbes todos, sabed que en este juego se nota la mano de los creadores de las mayores obras maestras, en cuanto a shooter 3D se refiere, para Nintendo 64. Sean todos o estén menos, la cosa les ha vuelto a salir redonda en GC: calidad técnica por todos lados (pena de doblaje), jugabilidad a tope y modos multi para aburrir. ¡Gracias, Free Radical!

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. 007 Agent under fire
3. Turok Evolution

Lo que nos ha dado Free Radical merece el primer puesto por calidad, jugabilidad y duración. «007» se queda por debajo en dinamismo y calidad; y «Turok» está un poco más lejos.

Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.
La aventura comienza el 5 de Noviembre.

La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.






Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.



PlayStation 2



NEW LINE CINEMA



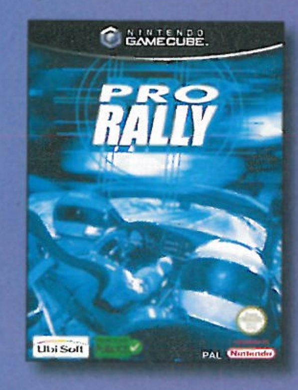


espana.ea.com

FICHA TÉCNICA







- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI STUDIOS
- Tipo de juego: RALLY
- Idioma: CASTELLANO + VOCES
- Edad: TODOS LOS PUBLICOS

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-2

- Circuitos: 48
- Modos: 5 + MULTIJUGADOR
- Extras: DOLBY PRO LOGIC II

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un juego de rallys que entra por los ojos

PRO RALLY

Empieza la temporada de rallys. Y el primero en cartel es además el primero de GameCube que se hace en España.

Ya habéis echado un vistazo a estas dos páginas y os ha gustado lo que habéis visto, ¿a que sí? Las **imágenes de este juego de rallys os han dejado impresionados.** Casi tanto como a nosotros cuando apareció ese Seat Ibiza en el primer circuito de la escuela o en los tramos iniciales de la contrarreloj (que al principio no hay nada más que elegir en el menú de juego). Estamos de acuerdo. La **parte gráfica de «Pro Rally» está resuelta con brillantez.** Desde el diseño de los coches a los efectos de luz, que hacen brillar carrocerías y circuitos. También impacta el tamaño de los autos, gigantesco para lo que se lleva, y, esto para fans detallistas, el movimiento de las ruedas/llantas: tan real como en un rally. De los circuitos también podemos echar unos cuantos piropos: ambientación cuidada, terrenos (barro, nieve, hielo, asfalto) recogidos con fidelidad, árboles, vallas, gente, curvas, contracurvas, ríos, puentes...

Peligro al volante

El buen gusto por el detalle está también presente en los **modos de juego,** que permiten competir en un rally, echar "piques" contra un rival en plan "Carrera de Campeones" (en un circuito doble) y competir contra cinco coches en el mismo circuito. **Necesitarás tiempo** para sacarle su jugo, aunque también deberás aplicar mucha paciencia para **dominar las reacciones** de los autos. Es debido a las físicas que se han aplicado, que "levantan" al coche de la carretera y le imprimen un comportamiento muy nervioso. No da la sensación de que las carrocerías pesen como debieran, y eso exige un **pilotaje conservador** y mucha mesura y control al volante. Con todo, si eres fino podrás exprimir a tope un rally que esconde muchas virtudes. Y que entra por los ojos.

¡A DOBLES, ESTO ES PURA "CAÑA"!

El modo multijugador es una buena prueba de velocidad y potencia. Con la pantalla dividida, el juego no pierde ritmo (aunque sí calidad gráfica) y la prueba no se resiente. Pero ojo con el pedal, que en esta carrera también hay que estar muy concentrado, y no dejarse llevar por la "delantera" del rival.





Esta cámara donde el volante se mueve siguiendo nuestros movimientos en el mando, es exclusiva de la versión GameCube.



En las repeticiones alucinaremos con la realización técnica, en especial con el diseño de los coches y los efectos de luz.



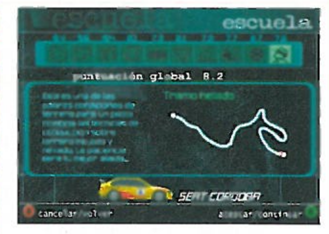
El torneo nos invita a competir en una "Carrera de Campeones" con un rival en la pista que corre paralela a la nuestra.



Vallas, árboles y otros objetos "sufrirán" los excesos de nuestra conducción. Y más sobre nieve, donde el coche se va, se va...

LICENCIA PARA PILOTAR

La escuela es un paso necesario para participar en el campeonato. Son 10 pruebas donde aprenderás a correr rápido, "contravolantear", frenar, y "salvar" nieve y lluvia.



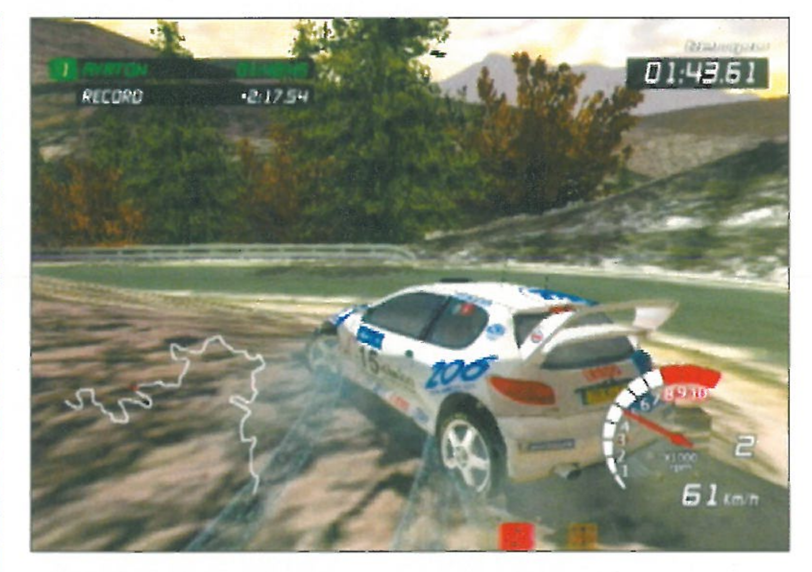
Cada recorrido es como un examen que puntúa con una nota.



Si chocas con los obstáculos o rebasas el tiempo, te suspenderán.



Pero al aprobar disfrutarás de la repetición de la carrera.





En el modo Arcade, compites contra cinco vehículos en la misma pista. Verás más castañazos, y la emoción se te enganchará a la garganta, pero te lo vas a pasar guay.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



92

▲ Impresionante diseño de los coches y circuitos. Efectos sorprendentes de luces, sombras, humo, derrapajes...

▼ Algunas texturas muy simples.

SONIDO



90

▲ Doblaje de voces para el copiloto y efectos sonoros dignos del mejor rally.

▼ Le falta sonido ambiente. Pajarillos, agua, gente...

JUGABILIDAD



81

▲ Sensación de velocidad que deslumbra. Las diferentes pruebas son una tentación.

▼ El coche acaba yéndose de las manos. Se suceden momentos de descontrol.

DURACIÓN

90

▲ Más de 170 kms. de pistas y seis modos de juego, ¿cómo se va a quedar corto?

▼ Pero hacen falta nervios de acero para completarlo.

TOTAL



85

▲ El **aspecto gráfico** y el tratamiento sonoro.

▼ El **comportamiento de los coches:** flotan mucho.

VALORACIÓN



ESTÉTICA, BIEN; CONTROL, REGULAR

Gráficamente, «Pro Rally» es un espectáculo para la vista. Los coches deslumbran, los circuitos nos transportan a cada paraje y la sensación de velocidad es perfecta. Pero el juego flojea en la física de los coches, que exige pericia al volante y mucho control: aunque a veces saldrás volando de la carretera igualmente. Eso sí, entra bien por los ojos.

EL RANKING

1. F-1 2002
2. Pro Rally
3. Burnout

Como juego de rally no hay rival para «Pro Rally», pero como planteamiento general, el de EA le supera. A su vez el de Ubi es más completo y trabajado que el «Burnout» de Acclaim.

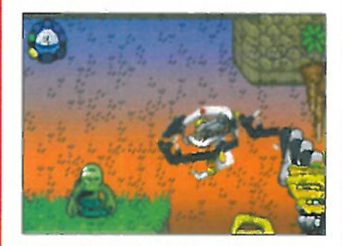
Mis "juguetes" favoritos

LEGO BIONICLE ADVENTURES

Los "Bionicle", que están arrasando en las jugueterías de todo el país, protagonizan una nueva aventura para Advance.

UNA DE MONSTRUOS

¿QUERÉIS ENEMIGOS FINALES? Pues en el mundo Bionicle no podían ser menos grandotes y espectaculares. Los veremos al completar cada nivel, y más vale que descubramos la estrategia para eliminarlos, o no pasaremos de nivel. Sniff.



El clima también se pondrá en contra nuestra. ¡Un paraguas!



Uy, qué miedo, esa pantalla que veo... ¡vale, nos han "eliminao"!



Encontrar a nuestro compañero será esencial para progresar en la aventura. En cualquier momento podremos cambiarnos por él, y aprovechar sus habilidades.



Los escenarios son de lo más variado: selvas, volcanes, montañas...



Nos toparemos con bichejos de esta calaña, pero no darán mucho problema.

¿Que qué son los Bionicle? Pues una especie de seres de otro planeta, basados en uno de los juguetes de más éxito de LEGO, y que han invadido GB Advance con sus batallas. Ellos dan nombre a una **curiosa aventura** con forma de plataformas 2D y disparos, saltos, y extraterrestres. Encarnamos a los **Matoran,** expertos en el uso de armas y hábiles en los saltos, y también a los **Turaga,** "puzzleros" a tope y con la vista fácil para descubrir zonas secretas. Vuestro ingenio os dirá a cuál de los dos utilizar en función de los obstáculos que salgan al paso. De esta forma, la variada mecánica del juego (con scroll lateral) invita a recorrer los seis peligrosos escenarios a la vez que resolvemos fáciles puzzles –del estilo activar alguna plataforma o similar–, eliminamos enemigos, recogemos ítems, y vencemos jefes finales.

Vale, pero... ¿es entretenido?

Pese a contar con un **aspecto gráfico y sonoro sólo correcto,** y una duración que a los más expertos les parecerá pelín corta, la principal virtud del juego está sin duda **en la combinación de los diferentes Bionicle**, de sus habilidades, para superar cada fase. Los escenarios también añaden su granito de arena, aunque la cámara no nos termina de convencer: es demasiado brusca. Con todo, el juego proporciona diversión para todas las edades. Y si le sumas la emoción de poder controlar a tus juguetes favoritos, pues... ¡invasión Bionicle!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **EA/LEGO MEDIA**
- Desarrollador: **ARGONAUT**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 77
Correctos decorados y escenarios pero la cámara es muy brusca.

SONIDO 70
Animadas melodías acompañan el desarrollo de la acción.

JUGABILIDAD 78
Mola intercambiar los personajes, pero ¡qué mareo con la cámara!

DURACIÓN 72
No cuesta demasiado completar los seis escenarios del juego.

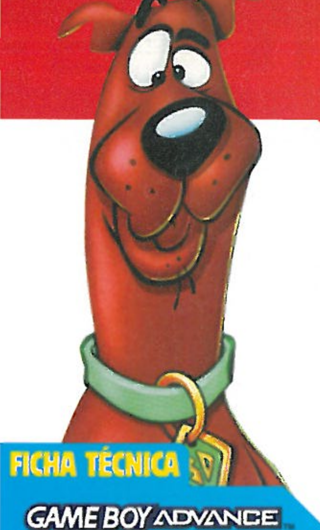
TOTAL 78


Escenarios variados y **los dos personajes.**


La cámara. Y que no aporta nada nuevo.

VALORACIÓN

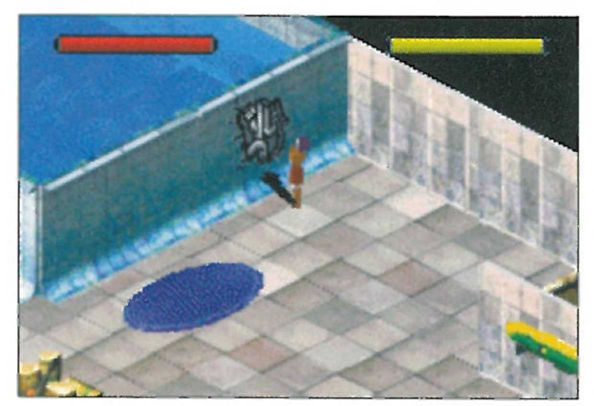
Un buen plataformas que, si bien no aporta nada especialmente original, cumple con las dosis de diversión y aventura prometidas por un juego de Lego.



Intrépidos detectives y un perro que habla

SCOOBY DOO

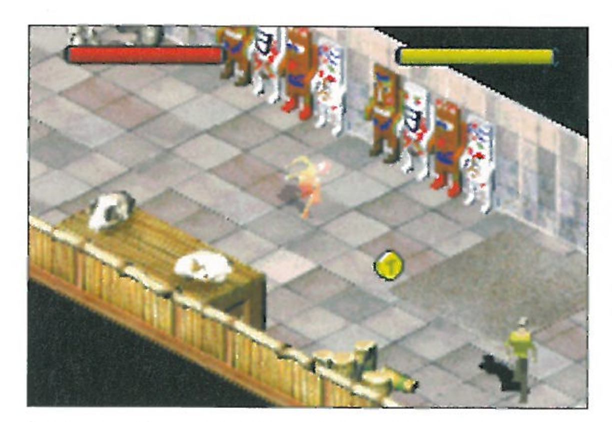
La película de este perro-detective llega a GB Advance en forma de original aventura plagada de misterios y diversión.



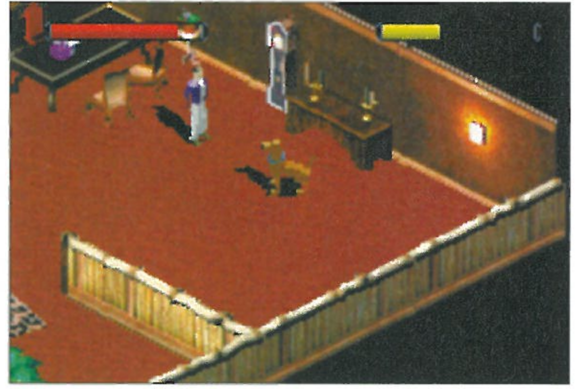
Las habilidades especiales de cada personaje serán esenciales para avanzar. Velma es un genio descifrando enigmas.



A través de estas secuencias cinemáticas iremos conociendo la trama del juego. Por cada misterio, secuencia al canto.



La vista isométrica es ideal para juegos de exploración y aventura. Aquí funciona perfectamente, desde luego.



Sorprende la variedad de escenarios que se han incluido en el juego, y todos correctamente ambientados.

La película que protagonizan Scooby Doo, el simpático perro parlante, y su inseparable banda, cuenta desde hace poquito con una versión jugable. Y alégrense, porque las noticias son doblemente buenas: el juego propone **nuevas y originales aventuras** enmarcadas en los escenarios del film, que además podemos recorrer empleando a cualquiera de los 5 protagonistas (ya sabéis, el "can" y sus cuatro amigos). No va a quedar más remedio, pues cada uno posee sus habilidades especiales.

El desarrollo del juego se basa primero en la **exploración de los enormes y detallados niveles,** que nunca se os hará pesada debido a su variedad y calidad de diseño; y en segundo lugar, en los **diálogos con los numerosos personajes** que iremos encontrando por el camino y que están en castellano. Ellos nos darán las pistas necesarias para seguir avanzando con éxito, y así cumplir los muchos -y no demasiado difíciles- objetivos que se añaden.

Pero... ¿es divertido?

Pues sí, el juego es divertido y mucho. Resulta que **el desarrollo se hace ameno, fluido y tiene toques de humor,** y además no resulta difícil avanzar pues los puzzles no son muy exigentes. Por otra parte, decir que los escenarios están bien detallados y la vista isométrica funciona muy bien. El cóctel da como resultado un cartucho atractivo para todos los públicos. Lástima que **se termine haciendo corto.**

MINIJUEGOS Y ENIGMAS

LOS MINIJUEGOS SERÁN LOS PUNTOS ANGULARES DE LA ACCIÓN. Combinando círculos de colores, uniendo tuberías o incluso activando interruptores, podremos abrir los cofres o avanzar a zonas inexploradas en cada misión.



Alineando cada color podremos abrir los cofres encontrados.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HELIXE
- Tipo de juego: ACCIÓN-AV.
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 5 PERSONAJES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
La vista isométrica funciona. Molan los gráficos y animaciones.

SONIDO 81
Trabajadas melodías que se adaptan a cada ambiente.

JUGABILIDAD 86
Destacan su mezcla de estilos, y poder controlar a 5 personajes.

DURACIÓN 73
Se hace corto porque es fácil, pero la diversión está garantizada.

TOTAL 83

 Planteamiento original, **imposible aburrirse.**

 Puede hacerse **algo corto.**

VALORACIÓN

Tanto si te ha gustado la peli como si no, este juego te divertirá con su original planteamiento. Lo único malo es que se termina haciendo pelín corto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: WEBFOOT
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: SÍ
- Jugadores: 1



- Fases: TEMPORADAS DE SAIYAN, NAMEK Y FRIEZA
- Datos: 75 PERSONAJES
- Modos de juego: 1

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un Goku vale más que mil palabras

DRAGON BALL Z

¿Te gusta Goku? ¿Y los perros azules? ¿Y rescatar niños? Bueno, vale, ¡pero seguro que te gusta Goku!

Los adictos a Toriyama se acicalan ante la llegada de un nuevo título basado en su creación más conocida, aclamada y millonaria. Hace nada en GBC, ahora en Advance, Goku quiere dar lo mejor de sí mismo para que disfrutemos de nuevo de toda la **maravillosa historia que pudimos ver en nuestros televisores.** Aunque tampoco vamos a ver la serie y aplaudir al final, no; tendremos que **realizar ciertos objetivos,** estilo encuentra esto y llévalo aquí, para ir avanzando en la trama. Por el camino nos encontraremos con **decenas de peligros** como cangrejos salvajes, perros plasta (es decir, que te siguen aunque les digas "sit, sit") y, por supuesto, con los archiconocidos enemigos de Goku. A todos ellos deberemos hacerles frente a lo bestia, es decir, **sin combates por turnos** ni nada parecido, sólo con **nuestras bolas de energía y algún que otro puñetazo** si la distancia entre ambos contendientes se hace mínima. Con cada victoria irás adquiriendo unos **puntos de experiencia** que te irán subiendo de nivel, tus estadísticas también...

Vale, vale, me lo sé

Si llevas jugados algunos **"Zeldas" de GBC,** ya sabrás cómo funciona la cosa, sí. La pena es que este "DBZ", a pesar de reproducir una mecánica parecida, no llega al nivel técnico del ejemplo, aún siendo de GB Advance. Resulta **simple en posibilidades de control,** con lo que los combates se convierten en un "corre que t'atrapo" bastante poco demostrativo de tu destreza. Y eso ocupa, más o menos, la mitad de tiempo de juego. Pero a pesar de su **apariencia gráfica algo anticuada** y flojeando en acción, continúa siendo un **juego de Rol la mar de entretenido,** con Goku, y en castellano, que no es poco.

¡DIME QUÉ HAGO!

Nuestro cometido durante el juego será ir de una misión a otra cual abejilla de flor en flor. Lo normal es que tengamos que ayudar, como veis a la derecha, a un infante en apuros, a un vejete encallado, e incluso un animalazo nos pedirá que encontremos sus tres huevos. Y todo lo leerás en castellano.





Nadie se queda fuera de la fiesta. Podrás ver en tu pantalla a Krilin, Bulma, el Maestro Tortuga, Gohan, Vegeta, Chi-chi...



El estilo gráfico Dragon Ball se nota en los personajes. Algunos decorados podrían ser de cualquier otro juego.



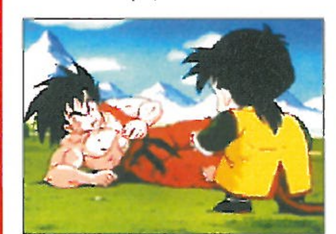
En la ciudad deberemos atrapar a tres pillos que han robado un banco. Si lo conseguimos, objeto de regalo a nuestro inventario.



Tendremos que tener cuidado al pelearnos en el hielo porque los resbalones podrían llevarnos de frente hacia el enemigo.

LA SERIE EN TU GBA

Aunque vas a vivir muchas situaciones que nada tienen que ver con "Dragon Ball", eso no descarta que tengamos la serie, también a tope, en el cartucho.



Los momentos cruciales son secundados con imágenes de la...



...serie. Pero el juego también lo refleja: aquí, Gohan hecho mono.



Y aquí Goku en Namek. Uno de los decorados más logrados.



El Rey Ox, guardián de las puertas del cielo de Dragon Ball Z, nos dará unos consejos antes de entrar. ¿Qué? Sí, sí, nos han matado, pero es parte del argumento, hombre.



El interior de las casas nos muestra, además de cierta precariedad en el amueblado, inquilinos y objetos propicios para el diálogo y la cosecha, respectivamente.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Bien por la intro con vídeo y por los personajes, que a pesar de ser "deformed", son reconocibles cien por cien.

▼ Advance tiene más capacidad. Algunos decorados.

SONIDO


▲ Músicas de la serie bien potentes. Voces digitalizadas.

▼ Demasiado sucio en efectos. Y las voces distorsionan.

JUGABILIDAD


▲ Nos introduce en el papel rápidamente y engancha gracias a los pequeños retos.

▼ Goku hace poquitas cosas.

DURACIÓN


▲ Cuenta con tres "niveles" muy largos, correspondientes a los enemigos a abatir.

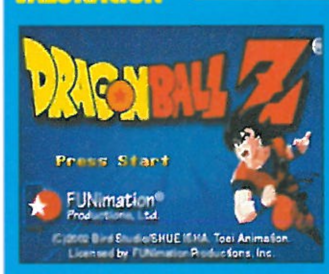
▼ La dificultad, una vez aprendido el método de derrotar enemigos, es nula.

TOTAL 80

▲ Un juego de Goku en castellano y con un **desarrollo entretenido.**

▼ Su **nivel técnico** no está a la altura de la divertida trama.

VALORACIÓN



¡KOME KOME HA!

O también, ¡toma, toma, je! Vamos que, si eres fan, serás capaz de hacer la vista gorda con esas cosillas que hacen al juego algo mediocre en cuanto a nivel técnico. Si no eres colega de Goku, el interés por este juego se queda en que es Rol, que está en castellano, y que entretiene que da gusto con pequeños retos que haces casi sin querer.

EL RANKING

1. **Golden Sun**
2. **Megaman Battle Network**
3. **Dragon Ball Z**

Todos ellos difieren en sus sistemas de combate pero, aunque «Dragon Ball» es el más parecido a Zelda, no consigue llegar al nivel técnico al que «Golden Sun» nos acostumbró.



Un clásico de las plataformas

DISNEY'S MAGICAL QUEST

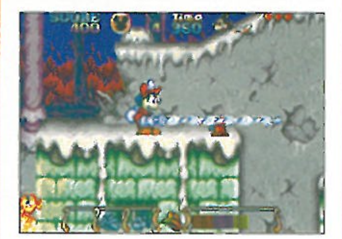
Mickey y Minnie protagonizan un plataformas "de siempre", un clásico de Super Nintendo que llega ahora a GB Advance.

¡PONTE ESE DISFRAZ!

TRAJE NUEVO, HABILIDAD EXTRA. Uno de los aspectos más interesantes de este plataformas es que sus protagonistas pueden usar disfraces (bombero, mago...) para adquirir nuevas habilidades, como lanzar agua o bolas de energía, que nos permiten avanzar.



Con este vestido podemos escalar por los escenarios fácilmente.



El traje de bombero nos permite apagar fuego a manguerazos.



Aunque la dificultad del juego es reducida, algunos de los jefes finales (como esta arañita) te pondrán las cosas un pelín más difíciles. Sé paciente y perseverante.



El gran colorido de los gráficos dota al juego de un atractivo aspecto visual.



En el segundo nivel tenemos que superar una fase acuática. ¡A ponerse el bañador!

Este **entretenido juego de plataformas** lo protagonizan las mascotas más famosas de Disney, Mickey y Minnie, y junto a ellos debemos recorrer **seis mundos** diferentes (divididos en cuatro fases cada uno) plagados de enemigos facilones y algún que otro jefe final.

Para superar cada nivel tan sólo contamos con la capacidad de salto de nuestros dos héroes (que poseen las mismas características) y con **varios disfraces mágicos** que, una vez puestos, nos otorgan nuevas habilidades que serán fundamentales para continuar avanzando. Cada uno de estos disfraces lo recibimos al principio del mundo en cuestión y sólo podemos emplearlo en ese nivel, lo que impide ir alternando cada traje a lo largo de la aventura. Una pena, porque esto habría proporcionado mayor profundidad al juego.

Divertido, pero muy fácil

La **mecánica es muy sencilla:** se trata de avanzar por los escenarios eliminando a los rivales que nos salgan al paso, y sorteando una gran cantidad de situaciones típicamente "plataformeras", ya nos entendéis.

Este esquema, unido al excelente control de ambos personajes, hace que el juego **resulte divertido ya desde la primera partida.** Pero si estás buscando un reto difícil, aquí no lo vas a encontrar. Por eso se lo recomendamos a los jóvenes de la casa, que van a flipar con el aspecto gráfico, simpático, colorido y lleno de detalles, y además no van a sufrir demasiado por la dificultad.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 6 MUNDOS
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Los escenarios y personajes gozan de un buen colorido.

SONIDO 80
Las melodías cumplen, pero los efectos se quedan cortitos.

JUGABILIDAD 85
Aunque su desarrollo es simple y lineal, resulta entretenido.

DURACIÓN 78
No es para jugadores expertos. Se lo acabarían enseguida.



TOTAL 83

El apartado gráfico y su **divertido desarrollo.**



El nivel de dificultad es demasiado bajo.

VALORACIÓN

Llega a GBA todo un clásico de los juegos de plataformas. Un juego que por sus protagonistas y mecánica está más orientado al público joven de la casa.



SÓLO EN TIENDAS
TOYS R US



GAME BOY ADVANCE TM
DOBLE NAVIDAD
MAXI PACK
DRAGON BALL Z
CONSOLA GBA
(VARIOS COLORES A ELEGIR)
+
PACK
10 ACCESORIOS
+
DRAGÓN BALL
(EL LEGADO DE GOKU)
¡¡AHORRA!!
25€
en el Pack
159,99 €



¡¡LANZAMIENTOS!!
¡¡REGALO!!
DE UN MÁGNIFICO RELOJ
DE HARRY POTTER AL
RESERVAR EL JUEGO
65,99€
(LIMITADO A 500 UNDS.)
DISPONIBLE
22 de noviembre
59,99€
(LIMITADO A 300 UNDS.)
¡¡REGALO!!
LLÉVATE UNA CAMISETA
AL COMPRAR EL JUEGO



DISPONIBLE
8 de noviembre
PIDE TU
¡¡REGALO
SORPRESA!!
AL RESERVAR UNO
DE ESTOS JUEGOS
54,99€
(LIMITADO
A 500 UNDS.)



DISPONIBLE
8 de noviembre
PIDE TU
¡¡REGALO
SORPRESA!!
AL RESERVAR UNO
DE ESTOS JUEGOS
65,99€
(LIMITADO
A 300 UNDS.)
DISPONIBLE
27 de noviembre

¿Te apetece una descarga de acción?

SMUGGLER´S RUN WARZONES

Llevar paquetes de un lado a otro con la policía (y los malos) pegados a tu rueda es peligroso... ¡pero muy divertido!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **TAKE 2/ROCKSTAR**
- Desarrollador: **ANGEL STUDIOS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Jugadores: **1-4**

- Vehículos: **9**
- Modos: **4 + MULTIJUGADOR**
- Fases: **36 EN 4 ÁREAS**

- Precio: **63,95**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

La compañía Rockstar nos presenta un **frenético juego de acción** en el que tenemos que asumir la arriesgada profesión de... ¿recaderos? Pues sí, y además nada de traer el pan o el arroz de la tienda de la esquina; lo que debemos transportar es una mercancía (de dudosa procedencia) repartida por los escenarios, mientras damos esquinazo a la "pasma" y a otros repartidores que nos quieren hacer la competencia (y acabar con nosotros a base de disparos y choques). Para transportar los paquetes contamos con **9 vehículos,** desde jeeps hasta quads que debemos desbloquear. Junto a un **buen control,** todos presentan características diferentes que influyen a la hora de afrontar cada misión (en la nieve, nada como un vehículo oruga; hay coches más lentos, otros más pesados...).

Algo repetitivo, pero divertido

Este planteamiento termina por entretener, aunque se echa en falta **mayor variedad** en el desarrollo, con más objetivos o nuevas misiones que prolonguen el interés.

Por lo demás, visualmente el título cumple y presenta unos escenarios casi infinitos (pero no muy detallados) por los que se desplazan con fluidez unos bien modelados vehículos.

¿SÓLO UNA CARRERA?

Si os cansáis de recoger tanto paquetito y simplemente os apetece echar una carrera contra vuestros colegas o la propia CPU, nada como la opción Checkpoint Races. Dentro os espera una competición de lo más movidito, en la que prácticamente vale todo. Por supuesto, gana el primero que llegue a la meta. ¡Acelera!





El modo multijugador ofrece un montón de modalidades distintas y divertidísimas para cuatro jugadores.



En los niveles nevados, la mejor opción para no derrapar con las placas de hielo es subirse al vehículo oruga.



Como buenos profesionales, también tendremos que realizar varias entregas por la noche. Sí, usaremos la visión nocturna.



El desarrollo es muy movidito. Ni los rivales ni la policía dejarán que te pasees a gusto por los 36 niveles del juego.

DUELOS MULTIJUGADOR

En la opción Turf Mode podemos participar en tres retos diferentes, tanto para uno como para varios jugadores: Crooks 'N Smuggler, Loot Grab y Bomb Tag.



En Crooks... tenemos que llevar un paquete lo más rápido posible.



Loot Grab: lo mismo que antes, pero con varios paquetes a la vez.



Si en Bomb Tag pasas mucho tiempo con la bomba, adiós.





Para la primera misión sólo hay un coche seleccionable. Debemos ir superando los diferentes escenarios para desbloquear los nueve vehículos disponibles en el juego.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
- ▲ El tamaño de los decorados es enorme. La acción, fluida.
- ▼ Los escenarios se muestran generalmente algo vacíos.

SONIDO 84
- ▲ Los efectos nos meten en situación sin problemas.
- ▼ Si no os gusta el techno, las músicas os pueden cansar.

JUGABILIDAD 86
- ▲ El control de los coches es magnífico, y el desarrollo de juego es atractivo.
- ▼ Eso no evita que echemos en falta más variedad.

DURACIÓN 90
- ▲ 36 misiones, variados modos de juego y un divertido "multiplayer" garantizan meses de diversión.
- ▼ La dificultad general no es demasiado elevada.

TOTAL 87

- ▲ **Acción frenética** y un estupendo control de los vehículos. **"Pica" lo suyo.**
- ▼ El **desarrollo** de la acción puede terminar haciéndose demasiado **repetitivo.**

VALORACIÓN



LA ACCIÓN MÁS EXPLOSIVA

A pesar de contar con una mecánica de juego simple y algo repetitiva, «Smuggler's Run» se las apaña para atraparnos gracias a varios factores. El principal es la descarga de adrenalina en la que se convierte cada fase. Y además resulta que el manejo de los coches es excelente y que su apartado gráfico convence. Si no fuera por el desarrollo...

EL RANKING

1. Smuggler's Run
2. Spy Hunter

Aunque las correrías con «Spy Hunter» nos gustaron bastante, la tremenda acción de «Smuggler's Run» le sitúan por encima del arcade de Midway. Además, técnicamente también es bastante superior.

OK Nintendo Acción



El despertar de la lucha clásica

CAPCOM Vs SNK 2 EO

¿Buscáis pelea? Pues cuidado que Ryu, T. Bogard y compañía son los abanderados de este sólido arcade de lucha en 2D.

El primer representante de la lucha 2D ya pega fuerte en GameCube. Y no es para menos, pues en este DVD se dan cita **46 personajes** de las sagas de "juegos de golpes" más populares de **Capcom y SNK** (como «Street Fighter 2» o «King of Fighters»).

El título presenta cuatro modos de juego principales: **Arcade, Survival, Versus y Entrenamiento,** que a su vez contienen diferentes submodos. Aunque también existe la opción de pelear uno-contra-uno, en la mayoría de los modos debemos combatir **formando equipos de hasta tres integrantes.** Una innovación que proporciona mucha más gracia a las peleas, pues añade un componente estratégico (decidir qué luchador comienza a pelear, etc.) que siempre es de agradecer en estos juegos.

Bonito y completo

Los luchadores poseen una **amplia gama de golpes** que pueden ser ejecutados con facilidad. Además, los programadores han incluido **dos sistemas de control muy distintos,** que se adaptan perfectamente a todo tipo de jugador. A estas cualidades jugables hay que añadir un **apartado técnico realmente bueno** que termina por conformar un arcade **sólido, divertido y bien hecho.**

TODO CONTROLADO

El juego nos permite elegir entre los sistemas de control GC-ism o AC-ism. El primero está pensado para los menos habilidosos con el pad y, por ejemplo, los golpes especiales se ejecutan pulsando una dirección determinada del stick C. El AC-ism es un control más tradicional y debemos realizar los especiales combinando los diferentes botones.





¿Quién dijo que las chicas no saben pelear? Chun-Li y Mai son dos de los personajes más fuertes y...esto... ¡ágiles! del plantel.

Como queda claro en la pantalla, el juego cuenta con un colorido increíble. Y los efectos de las magias también molan.

UN CLÁSICO «Capcom Vs SNK 2» conserva toda la magia y jugabilidad de los clásicos arcades de lucha 2D, tan populares hace una década.



En el título se dan cita los personajes más conocidos de las series de lucha de Capcom y SNK. Aquí tenéis a Terry, de «Fatal Fury», y a Honda, de «Street Fighter 2».

SUPER MOVIMIENTOS

Cada uno de los 46 personajes dispone de al menos un especial, que podemos realizar cuando la barra de energía correspondiente esté lo bastante llena.



Además de espectaculares, estos ataques son demoledores.



Alucina con lo que pasa si acabas la pelea con un especial.



Todos los escenarios tienen una calidad envidiable: están llenos de vida.



El entrenamiento nos permite aprender todos los golpes, hasta los especiales.



Los personajes están tan bien diseñados que no les falta ni un solo detalle.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Excelentes escenarios en 3D. Geniales animaciones.

▼ A los personajes les falta un pelín más de definición.

SONIDO



▲ Tanto músicas como efectos suenan de maravilla.

▼ Como casi siempre, las voces están en inglés.

JUGABILIDAD



▲ El control es adaptable a todo tipo de jugador, ya sea experto o novato.

▼ Algunos nos podemos liar con semejante variedad de golpes y movimientos.

DURACIÓN



▲ 46 personajes, gran variedad de modos... Casi eterno.

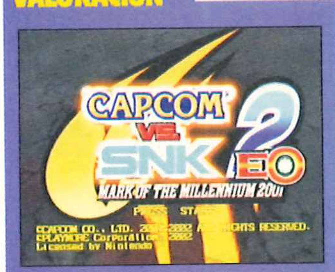
▼ Le falta un modo para cuatro jugadores.

TOTAL 90

▲ La **cantidad de personajes y modos** de juego. **Técnicamente** está a muy buen nivel.

▼ Que al estar en dos dimensiones os parezca **algo desfasado.**

VALORACIÓN



UN SÓLIDO ARCADE DE LUCHA 2D

El estreno de la lucha 2D en GameCube no ha podido ser mejor. «Capcom Vs SNK 2 EO» contiene los ingredientes básicos de un gran juego de lucha: un nutrido elenco de personajes, muchos modos de juego, un excelente control y una buena colección de golpes. Si te molan en dos dimensiones...

EL RANKING

1. Super Smash Bros Melee
2. Capcom Vs SNK 2
3. Bloody Roar 3

El de Nintendo es más que un título de lucha: divertido, largo ¡y para 4 jugadores! Los otros dos son más clásicos. El de Capcom arrasa en personajes, y «Bloody Roar» sorprende por sus 3D.







- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **8-10 HORAS DE JUEGO**
- Modos: **1**
- Escenarios: **1 MANSIÓN**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Aventuras al más puro estilo Disney

MAGICAL MIRROR

Los dibujos animados del archiconocido Mickey Mouse sirven de inspiración a esta nueva aventura para GameCube.

La primera aventura gráfica para GC tiene como maestro de ceremonias a Mickey Mouse, a quien debemos **guiar por el interior de una enorme mansión** en busca de unos cristales mágicos que han desaparecido. Sin embargo, como es habitual en las aventuras de este tipo, **no tenemos control directo sobre el protagonista,** sino que le daremos las órdenes mediante un cursor en forma de guante que podemos desplazar por la pantalla. Estas indicaciones son siempre bastante simples: cosas como abrir una puerta, hacer que el ratón se dirija a un lugar concreto del escenario o manipular un objeto importante. Gracias al sencillo sistema de control que incorpora el juego, dichas acciones se llevan a cabo con bastante fluidez.

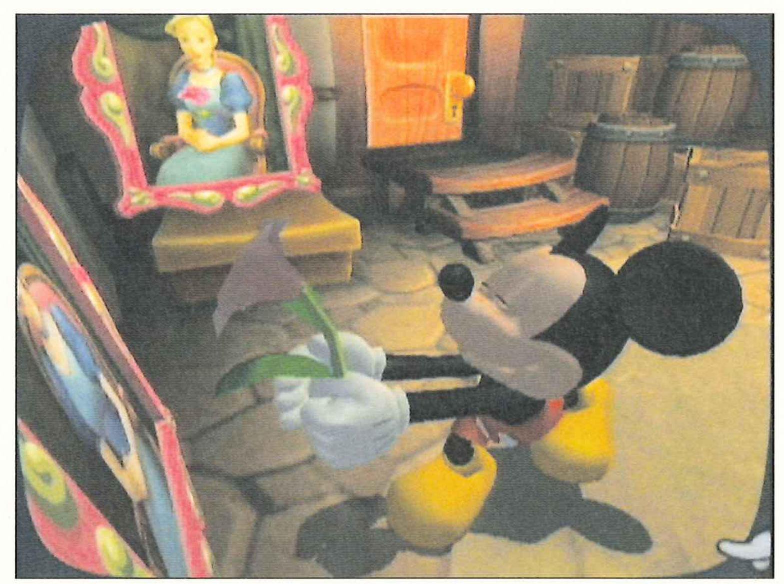
Para los más pequeños

Además de investigar a fondo los escenarios, otra de las tareas que debemos afrontar es la **resolución de algunos puzzles** diseminados por la mansión. Y es justo en estos instantes cuando más se nota la **marcada orientación infantil de la aventura,** pues todos resultan demasiado básicos. Si a la escasa dificultad le unimos su estética simple y colorida, tenemos un título que arrasará entre los pequeños... y entre los que se hagan con la versión de Advance. ¡Conectan, claro que sí!

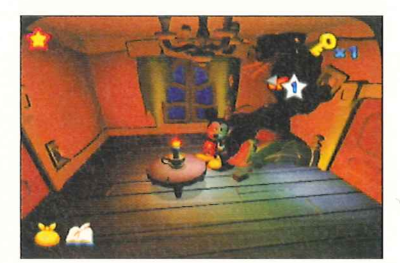
CONEXIÓN GC-GBA

Podéis conectar «Magical Mirror» con «Magical Quest» de Advance para obtener algunos extras. En este caso se trata de objetos que son transferidos desde la portátil a la Cube, ítems que no se encuentran en «Magical Mirror» y que sirven para completar el inventario. Podéis acabar el juego sin ellos, pero... son tan bonitos.





La mayoría de los puzzles son fáciles de resolver, lo que convierte al juego en una buena opción para que los más jóvenes empiecen a cogerle el gusto a las aventuras.



Los efectos de iluminación ambientan a la perfección la lóbrega mansión.



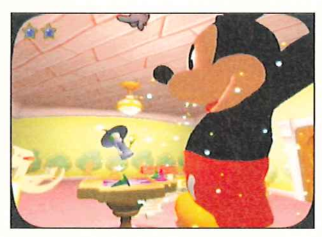
Las expresiones de Mickey son de lo más cachondo. Parece sacado de los dibujos.

¿OS MOLA HACER TRICKS?

A veces son minijuegos y otras secuencias, pero el caso es que son clave para avanzar. Para realizarlos necesitamos estrellas.



Los tricks nos asaltan cuando topamos con algo importante.



Tras realizar el trick, el entorno sufre ligeros cambios.

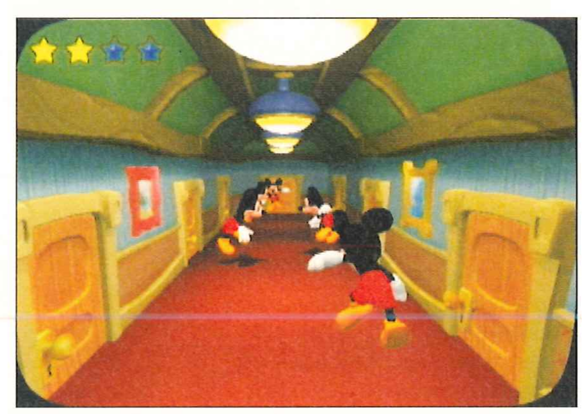


A pesar de tratarse de una aventura gráfica, el control del personaje se ha simplificado al máximo. Así, cualquier jugador podrá hacerse con él sin dificultad.

ESTRENO «Magical Mirror» representa la primera aventura gráfica para GameCube. Lejos de ser compleja, ha sido diseñada pensando en los más pequeños, pues su nivel de dificultad no es exigente y su aspecto es atractivo pero de corte infantil.



Debemos explorar a fondo los escenarios (y los objetos que haya en ellos) en busca de llaves, estrellas y demás ítems.



En el juego se dan algunas situaciones cómicas. Fijaos sino en ésta, donde aparecen varios Mickeys a lo largo del pasillo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
▲ El diseño de Mickey está bien conseguido. Buen uso de la paleta de color.
▼ A los decorados les falta mayor viveza.

SONIDO 79
▲ Mickey no para de hablar en toda la aventura.
▼ El resto de efectos, sosos. Y Mickey habla en inglés.

JUGABILIDAD 85
▲ La aventura acaba resultando entretenida y el control es muy sencillo.
▼ Casi todos los puzzles son muy facilitos.

DURACIÓN 79
▲ Los más peques le sacarán partido durante semanas pero, la verdad...
▼ ... los expertos se lo acabarán en un suspiro.

TOTAL 82

▲ El **carisma** del personaje. El **entretenido** desarrollo.

▼ Su **baja dificultad** y aspecto infantil le hacen casi exclusivo para los más jóvenes.

VALORACIÓN



UNA AVENTURA FÁCIL Y DIVERTIDA

Esta aventura gráfica, orientada a los más jovencitos de la casa, proporciona diversión desde el principio. Gracias a la sencilla interfaz de control y al carisma de su protagonista principal, el genial Mickey Mouse, la aventura os mantendrá enganchados a la consola hasta que encontréis los cristales mágicos... Pero os puede resultar muy fácil.

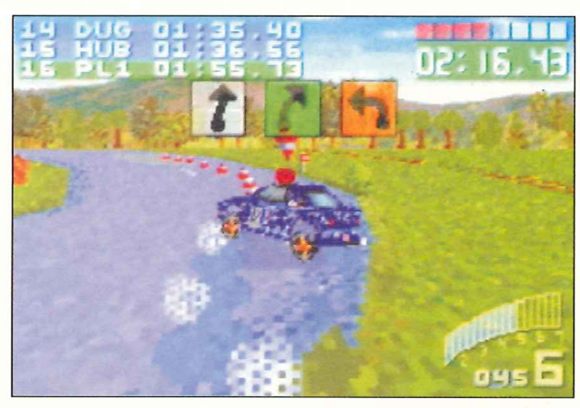
EL RANKING

1. Magical Mirror
La aventura protagonizada por Mickey estrena un nuevo género en GameCube. Si os gusta probar cosas diferentes, también tenéis «Pikmin» y «Doshin the Giant», este último es más de estrategia pero está dirigido a un público infantil.

El juego de rallys más técnico

COLIN McRAE 2

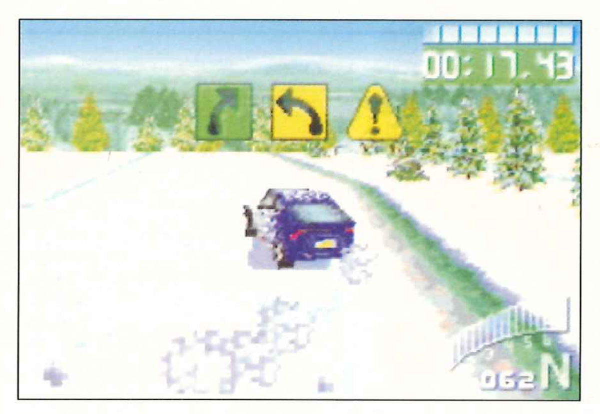
Los "ases" del volante ya pueden ir preparándose. El señor McRae les ha preparado un rally de lo más duro y exigente.



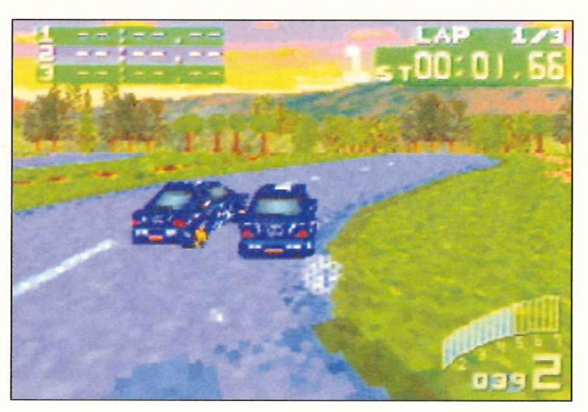
Derrapar en las curvas sin perder el control no es fácil, pero resulta la única manera de arañar segundos a los rivales.



El potente motor gráfico planta los coches en 3D y genera circuitos largos y con buenas texturas.



Este juego es un verdadero desafío para los pilotos más avanzados. Y el circuito de nieve es para maestros, vamos.



En el modo arcade competimos contra tres rivales. Aprovechad que los coches no se dañan para divertiros al máximo.

Una de las sagas de rally más conocidas debuta en GBA con un cartucho que ofrece un **marcado estilo simulador y un brillante apartado técnico** como puntos más destacados.

Para ponernos a derrapar como locos con cualquiera de los **cinco coches reales** disponibles al inicio (como el Ford Focus o el Subaru Impreza entre otros), podemos elegir entre dos modos de juego bien diferenciados, **Rally y Arcade.** A su vez se subdividen en opciones bastante típicas, como campeonato, contrarreloj o carrera sencilla. Pero el quid de la cuestión está en los modos principales. Y es que mientras **en Rally se apuesta más por la simulación pura** (los coches sufren daños, competimos en solitario...), en el modo Arcade todo es menos "real" y por tanto más accesible. Vaya, que los pilotos menos expertos lo disfrutarán bastante más.

La gracia está en el control

Sin embargo, en cualquiera de los modos os vais a encontrar con un **control muy técnico** que se traduce en una **conducción realista** a tope. Al principio cuesta acostumbrarse, pero en cuanto se le coge el truco todo se vuelve más fácil. Aún así, el **nivel de dificultad es bastante alto** y cuesta quedar entre los primeros puestos en cualquiera de los **seis rallys** en los que podemos participar. Pero bueno, como cada rally se desarrolla en un escenario bien detallado y colorido, no nos importa repetir la carrera lo que haga falta.

ARREGLANDO EL COCHECITO

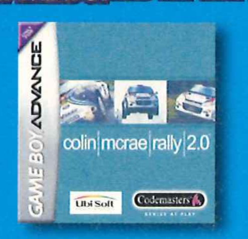
SI DESPRECIÁIS EL PELIGRO, Y VUESTRA CONDUCCIÓN ES UN DESASTRE, tendréis que pasar por esta pantalla-taller al finalizar cada circuito. En ella os cambian tiempo por averías. Cuanto más chunga, más tiempo os quitan.



Vuestro record puede irse al traste con tanta reparación.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **SPELLBOUND**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Coches: **5**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 RALLYS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Escenarios bien detallados y coches modelados en 3D.

SONIDO 85
Los efectos de sonido están bien realizados, voces incluidas.

JUGABILIDAD 90
El control de los coches y su comportamiento es 100% real.

DURACIÓN 89
Los dos modos y la elevada dificultad garantizan juego.

TOTAL 90


▲ El control tan realista y su **apartado gráfico.**

▼ La **dificultad** resulta a veces excesiva.

VALORACIÓN

Este juego de rallys basa su atractivo en una apuesta clara por la simulación, un control técnico y un apartado gráfico brillante. De lo mejor del género para GBA.

La temporada de la plataforma

SPYRO 2

La nueva entrega de las aventuras del dragón Spyro tiene muy buen aspecto pero... ¿con qué novedades nos deleitará?



En cada nivel encontrarás llaves y objetos especiales, que serán imprescindibles para explotar el juego a fondo... ¿Podrás distinguirlos entre estos colores tan llamativos?



Los primeros enemigos harán poco más que esconderse o huir de nosotros.



El Agente 9 protagoniza las fases 2D, algo más durillas que las de plataformas.



Los niveles donde manejamos a Sheila mantienen el buen nivel de los de Spyro.

PARLAMENTANDO

Brian: Muy buenos días, pequeño dragón y bienvenido a la Isla del

vacaciones, Spyro. Practiquemos el salto. ¡Sígueme!

Para jugar a estas cosas hay que ser sociable, buena gente, y hablar con todo el mundo para enterarnos de las misiones que nos esperan en cada fase.

Pues, a primera vista, sigue siendo ese **plataformas detallado y colorista de perspectiva isométrica.** Nuestro cometido vuelve a ser recolectar joyas de colores esparcidas por esos enormes mundos que pueblan los dragones y encontrar cien luciérnagas perdidas (en lugar de las hadas del primero). De nuevo tenemos nuestro salto y planeo, nuestra carga, nuestro aliento de... ¿hielo?

Un constipado enorme

Al volver a su mundo, Spyro descubre que los malvados "rynocs" se han dedicado a robar luciérnagas, dejando el ambientillo un tanto gélido sin su luz y calor. Con el cambio climático, Spyro (y aquí empiezan las novedades) se ha resfriado y ahora **sólo escupe un aliento helado que congela a sus enemigos.** A lo largo del juego recuperaremos de nuevo nuestro aliento flamígero y también conseguiremos algunos más, como el que transforma el agua en hielo. Todos ellos son intercambiables en cualquier momento, por lo que tendremos que elegir el adecuado para cada ocasión. Además, dos nuevos personajes, **el Agente 9 y Sheila** (un mono y una cangura respectivamente) entrarán en algunos portales por Spyro y protagonizarán las fases. Las del macaco serán un **shoot'em up** de scroll lateral con sus disparos, saltos, y variaditos enemigos. La cangura protagoniza fases mucho más plataformeras, con la misma perspectiva isométrica. Por lo demás, **tres enormes mundos** por explorar, abrasar, congelar, y corretear, con un **control rápido y preciso,** muchos objetivos a cumplir, e incluso minijuegos con libélula. Si te gustó el primero, y sabemos que sí, aquí tienes más y mejor.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: UNIVERSAL INT.
- Desarrollador: DIGITAL ECLIPSE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 25 NIVELES
- Precio: 53,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Colorines mil, y grandes y detallados sprites. Muy bien.

SONIDO 84
Música de cuentecillo de hadas y efectos que no destacan mucho.

JUGABILIDAD 85
Buen control con Spyro y Sheila. Algo más duro con el Agente 9.

DURACIÓN 90
Tres mundos enormes, con montones de joyas por recoger.

TOTAL  89

 Sus **grandes gráficos** y la diversión directa que ofrece.

 Las **fases del Agente 9** no mantienen el nivel.

VALORACIÓN

Una aventura llenita de saltos y joyas de colores que no debe echar para atrás por su pinta infantil, pues tiene calidad y dificultad para un rato largo.

Un gigante con vocación de creador

DOSHIN THE GIANT

Si aún no conoces los "simuladores de dioses", éste te va a abrir las puertas a un género plagado de nuevas sensaciones.

CHICO BUENO, CHICO MALO

LA CARACTERÍSTICA MÁS LLAMATIVA DEL JUEGO es que podemos elegir en cualquier momento cuál de los dos gigantes queremos manejar. Con Doshin (el bueno) ayudamos a construir, y con Jashin (el malísimo) es más fácil conseguir poder y crecer. Vamos, que en el equilibrio está la virtud, y también la diversión.



¿Plantar un árbol? Tarea chupada para un chico como Doshin.



¿Quemar una aldea? Un puro trámite para el rojo Jashin.



A medida que una etnia prospera, las construcciones florecerán sin dificultad. Si mezclamos habitantes de diferentes etnias, aparecerán nuevos monumentos.



Incluso en el agua podemos "trabajar", elevando o bajando el nivel del terreno.



Al conseguir un número de corazones o calaveras, Doshin (o Jashin) crecerá.

Los habitantes de isla Barudo aún no se lo creen: la vieja leyenda se ha hecho realidad. Todos los días al amanecer, un extraño y enorme personaje emerge del mar para vagar por la isla, alimentándose de sus sentimientos. De su amor... y también de su odio.

Para conseguir su amor, Doshin, el buenazo de color amarillo, debe **ayudar a las distintas etnias** que habitan la isla a que **edifiquen una serie de monumentos.** De hecho ese es el objetivo del juego. Tenemos que transportar a la gente de un sitio a otro, llevarles árboles para talar, y alisar o elevar el terreno, a base de saltos o con los potentes brazos, cuando sea necesario.

¿Y yo cuándo crezco?

Si realizamos todas estas acciones de forma correcta, conseguiremos **recolectar corazones** que nos harán crecer en fuerza y tamaño. Pero bueno, si hacer el bien acaba aburriéndote, en cualquier momento puedes transformarte en **Jashin, el malvado gigante rojo.** Con él podrás destruir todo lo que se te ponga por delante, incluidos los habitantes de la isla, y **generar odio** que subirá al marcador **en forma de calaveras.** Pero el odio también nos hará crecer, hacernos más poderosos para que, cuando queramos, nos mutemos de nuevo a Doshin. ¿Te mola la idea? A nosotros nos parece que el tema tendrá tirón sobre todo entre los más jóvenes de la casa, que es a quien va enfocado el juego. Una buena toma de contacto con este género.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **PARAM**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **40 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **2 PERSONAJES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

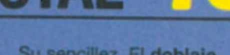
GRÁFICOS 80
Simples, pero con un excelente uso del color y efectos de agua.

SONIDO 88
Suaves melodías y un buen doblaje en castellano.

JUGABILIDAD 75
Fácil de manejar e intuitivo, pero hay poco que hacer. Se pasea mucho.

DURACIÓN 72
Cuesta hacer los monumentos, pero el desarrollo es monótono.

TOTAL 78





▲ Su sencillez. El **doblaje**.

▼ Hay poco que hacer, y eso termina siendo **monótono**.

VALORACIÓN

Con esta especie de "simulador de dios", sobre todo los más pequeños se familiarizarán con un nuevo género de juego con mucho futuro por delante.

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

¿QUIERES VIVIR UNA AVENTURA APASIONANTE?

Nintendo Acción y Midway te lo ponen bastante fácil...

GAUNTLET® DARK LEGACY

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt120dark**

SORTEAMOS 20 juegos para GameCube

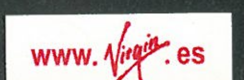


"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2002.





www.virgin.es



Nintendo Acción



GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.

Puntuación 89

ASTÉRIX Y OBÉLIX



▶INFOGRAMES ▶Arcade
▶54,99 € ▶1-2 J

Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers respaldando.

Puntuación 83

ATLANTIS



▶THQ ▶Plataformas
▶57,00 € ▶1 J

En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.

Puntuación 79

BATMAN VENGEANCE



▶UBI SOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.

Puntuación 80

BRITNEY'S DANCE BEAT



▶THQ ▶Música
▶49,95 € ▶1 J

Os deleitaréis con los movimientos de esta muchacha, muy reales. Pero le faltan más canciones.

Puntuación 74

BROKEN SWORD



▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 88

CASTLEVANIA



▶KONAMI ▶Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.

Puntuación 91

CHU-CHU ROCKET!



▶SEGA ▶Puzzle-inteligencia
▶53,99 € ▶1-4 J

Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.

Puntuación 90

COLUMNS CROWN



▶SEGA ▶Habilidad
▶54,00 € ▶1-4 J

Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!

Puntuación 80

CT SPECIAL FORCES



▶LSP ▶Acción-plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.

Puntuación 89

CRASH BANDICOOT XS

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J



Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como hace Crash en uno de sus geniales movimientos. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 2



▶ACCLAIM ▶BMX
▶59,95 € ▶1-4 J

Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. GOLDEN SUN
02. SONIC ADVANCE
03. CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
04. CT: SPECIAL FORCES
05. SUPER MARIO ADVANCE 2
06. SUPER STREET FIGHTER II T.R.
07. MARIO KART SUPER CIRCUIT
08. FINAL FIGHT ONE
09. WARIO LAND 4
10. MEDABOTS AX: METABEE VERSION

DISNEY'S MAGICAL QUEST

NUEVO





▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-2 J

Un clásico de las plataformas, que llega desde SNES. Su desarrollo es divertido, pero ha quedado infantil.

Puntuación 83

DOOM



▶ACTIVISION ▶Shoot'em up
▶57,00 € ▶1-4 J

Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.

Puntuación 91

DRIVER 2



▶ATARI ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

En la piel de un poli cumpliremos una serie de misiones en nuestro coche 3D. De hecho todo es en 3D.

Puntuación 83

DRAGON BALL Z

NUEVO



▶INFOGRAMES ▶Rol
▶49,95 € ▶1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Los fans de Goku sabrán valorarlo.

Puntuación 80

DROOPY TENNIS



▶LSP ▶Tenis
▶39,95 € ▶1-4 J

Bit Managers pone la calidad en un tenis jugable y divertido. Pero, ¿tú has oído hablar de Droopy?

Puntuación 81

ECKS VS SEVER



▶UBI SOFT ▶Shoot'em up
▶25,00 € ▶1-4 J

¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y este mes a un precio interesantísimo.

Puntuación 90

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1-4 J

Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.

Puntuación 85

EXTREME GHOSTBUSTERS



▶WANADOO ▶Plat.-acción
▶49,95 € ▶1 J

Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.

Puntuación 84

FINAL FIGHT ONE



▶CAPCOM ▶Beat'em Up
▶29,95 € ▶1-2 J

Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la contundencia de juego (y precio).

Puntuación 86

FROGGER'S ADVENTURES



▶KONAMI ▶Aventura-habilidad
▶53,00 € ▶1 J

La rana del Frogger de toda la vida protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.

Puntuación 80

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 91

GO! GO! BECKHAM!



▶RAGE ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Atractiva mezcla de plataformas, RPG y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.

Puntuación 89

GOLDEN SUN



▶NINTENDO ▶RPG
▶45,00 € ▶1-2 J



En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!

Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE



▶KONAMI ▶Matamarcianos
▶53,00 € ▶1 J

Uno de los estandartes de los mata-mata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

Puntuación 85

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO



▶WANADOO ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-2 J

Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.

Puntuación 80

GT ADVANCE 2



▶THQ ▶Carreras
▶53,00 € ▶1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

LA NOVEDAD DEL MES

COLIN MCRAE 2.0

▶UBI SOFT ▶Rally
▶49,95 € ▶1-4 J

Una apuesta clara por la simulación. Junto a unos gráficos notables, con los coches en 3D, el juego ofrece un exquisito control que los más expertos sabrán exprimir. La conducción es especialmente realista, un filón para los que quieren experimentar nuevas sensaciones.

Puntuación: 90

HARRY POTTER



▶ELECTRONIC ARTS ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.

Puntuación 80

ISS ADVANCE



▶KONAMI ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES



▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶56,99 € ▶1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.

Puntuación 87

KAO THE KANGAROO

▶TITUS ▶Plataformas
▶54,03 € ▶1 J

Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.

Puntuación 86

KLONOA

▶NAMCO ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 88

KURUKURU KURURIN



▸NINTENDO ▸Puzzle-habilidad
▸42,00 € ▸1-4 J

Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 86

LA ABEJA MAYA



▸ACCLAIM ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.

Puntuación 85

LADY SIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸39,95€ ▸1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LEGO BIONICLE ADVENTURES (NUEVO)



▸EA/LEGO MEDIA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1J

Una aventura protagonizada por los exitosos juguetes de Lego. Buena pinta, pero no aporta nada nuevo.

Puntuación 78

LILO & STITCH



▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... pero se queda algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,00€ ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J



Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 96

MEDABOTS AX

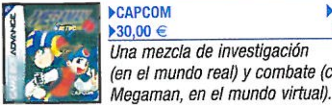


▸NATSUME ▸Lucha-estrategia
▸49,95 € ▸1-2 J

Peleas de robots al estilo «Smash Bros», con cuatro personajes en pantalla y mucha estrategia.

Puntuación 80

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▸CAPCOM ▸RPG
▸30,00 € ▸1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 85

PATO DONALD ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Aventura-plat.
▸49,95€ ▸1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.

Puntuación 77

PHALANX



▸KEMCO ▸Shoot'em Up
▸57,00 € ▸1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 80

PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 88

RAYMAN ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 91

READY TO RUMBLE 2



▸MIDWAY ▸Boxeo
▸54,03 € ▸1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

PENNY RACERS



▸THQ ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.

Puntuación 85

ROLAND GARROS 2002



▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J

Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.

Puntuación 89

SCOOBY DOO (NUEVO)



▸THQ ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1 J

Una buena aventura si te gusta explorar y resolver puzzles. Una pena que dure poco y esté en inglés.

Puntuación 83

SONIC ADVANCE

▸SEGA ▸Plataformas
▸54,95 € ▸1-4 J



Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y conexión a GameCube.

Puntuación 93

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▸ACTIVISION ▸Beat'em up
▸60,04 € ▸1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 88

SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Aventura/puzzle
▸52,95 € ▸1 J

Destacamos los movimientos de Spidey, el detalle alcanzado en los escenarios y las fases en 3D.

Puntuación 80

SPYRO: SEASON OF ICE



▸UNIVERSAL INT. ▸Aventura-acción
▸49,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME (NUEVO)



▸UNIVERSAL INT. ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, control preciso…

Puntuación 89

SUPER DODGE BALL ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Deportivo
▸29,95 € ▸1-2 J

¡¡Nuevo precio!!Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones para flipar.

Puntuación 83

STAR WARS: ATAQUE DE CLONES



▸THQ ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Por muy fascinado que estés por el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la última película.

Puntuación 65

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4J





Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 91

TEKKEN

▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

THE SCORPION KING

▸VIVENDI U. ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J

Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.

Puntuación 77

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 93

TOTAL SOCCER 2002



▸UBI SOFT ▸Fútbol
▸49,99 € ▸1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 85

TUROK EVOLUTION

▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

€	PTA	€	PTA
36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ Insistimos con el tema de los coches. V-Rally 3, Colin 2, Driver 2, GTA 2... ¡Aún no te has sacado el carné!

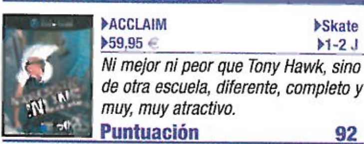
GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE

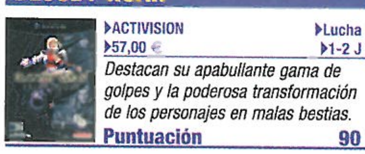
▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J
Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. Si te gustó «Perfect Dark», con éste fliparás.
Puntuación 91

AGGRESSIVE INLINE



▸ACCLAIM ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J
Ni mejor ni peor que Tony Hawk, sino de otra escuela, diferente, completo y muy, muy atractivo.
Puntuación 92

BLOODY ROAR



▸ACTIVISION ▸Lucha
▸57,00 € ▸1-2 J
Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.
Puntuación 90

BURNOUT



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J
Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.
Puntuación 89

CAPCOM VS SNK 2 E.O (NUEVO)



▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos luchadores, modos de juego y excelente control.
Puntuación 90

CRAZY TAXI



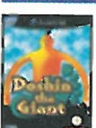
▸ACCLAIM ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J
Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".
Puntuación 85

DONALD QUACK ATTACK



▸UBI SOFT ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J
Un juego de plataformas en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.
Puntuación 77

DOSHIN EL GIGANTE (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸54,95 € ▸1 J
Un título que nos convierte en dioses de una isla. Lo malo es que se queda un poco corto, y resulta infantil
Puntuación 78

EXTREME G3



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J
Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.
Puntuación 88

F-1 2002



▸EA SPORTS ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-4 J
Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.
Puntuación 91

FREEKSTYLE



▸EA SPORTS ▸Motocross
▸64,95 € ▸1-2 J
Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.
Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. RESIDENT EVIL
2. SUPER MARIO SUNSHINE
3. CAPCOM VS SNK 2 EO
4. F-1 2002
5. SUPER SMASH BROS. MELEE
6. STAR WARS: ROGUE LEADER
7. LOST KINGDOMS
8. SPIDER-MAN: THE MOVIE
9. TUROK EVOLUTION
10. PIKMIN

KELLY SLATER'S SURF (NUEVO)



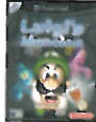
▸ACTIVISION ▸Surf
▸68,95 € ▸1-2 J
Aceptamos de buen grado realizar piruetas entre las olas, sobre una tabla de surf. ¡Cómo se mueve!
Puntuación 86

LOST KINGDOMS



▸ACTIVISION ▸Aventura-estrategia
▸69,95 € ▸1-2 J
Es una aventura y un juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.
Puntuación 85

LUIGI'S MANSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Luigi debe localizar a Mario en una vmansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, pero un poco corto.
Puntuación 92

MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Aventura gráfica
▸59,95 € ▸1 J
Mickey protagoniza una aventura gráfica diseñada para niños, aunque su jugabilidad enganchará a todos.
Puntuación 82

MUNDIAL FIFA 2002



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸63,00 € ▸1-4 J
Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Jugadores y equipos reales.
Puntuación 80

NBA COURTSIDE 2002



▸NINTENDO ▸Baloncesto
▸60,00 € ▸1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 88

NHL HITZ 2002



▸MIDWAY ▸Hockey
▸64,95 € ▸1-4 J
Este Hockey entra por los ojos y por los oídos. Sus gráficos y animaciones son geniales, y la música, cañera.
Puntuación 86

PIKMIN



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸59,95 € ▸1 J
Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.
Puntuación 93

PRO RALLY (NUEVO)



▸UBI SOFT ▸Rally
▸59,95 € ▸1-2 J
Aspecto, OK; jugabilidad, no tan bien. Gráficos deslumbrantes, pero la física de los coches no es perfecta.
Puntuación 85

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸65,95 € ▸1 J
Una virtud andante: realismo en decorados, en movimientos... El mejor y más largo RE nunca jugado.
Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸54,95 € ▸1-4 J
Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.
Puntuación 90

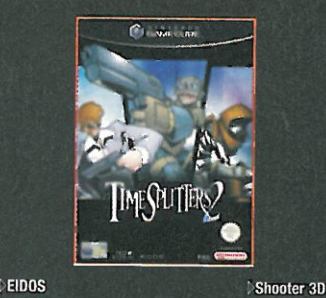
SPY HUNTER



▸MIDWAY ▸Acción
▸64,95 € ▸1-2 J
Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera borda.
Puntuación 83

LA NOVEDAD DEL MES

TIME SPLITTERS 2



▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J
Disfruta de un shooter 3D con una historia original, variado como él sólo, y una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable, adictivo... El mejor en su género.
Puntuación: 95

SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Acción
▸67,95 € ▸1 J
Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a los extras.
Puntuación 87

SSX TRICKY



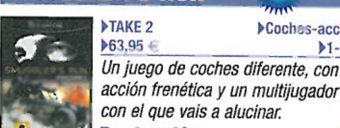
▸EA SPORTS ▸Snowboarding
▸64,95 € ▸1-2 J
Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.
Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER



▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸65,95 € ▸1 J
Es como una película interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias.
Puntuación 94

SMUGGLER'S RUN (NUEVO)



▸TAKE 2 ▸Coches-acción
▸63,95 € ▸1-4 J
Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.
Puntuación 87

SUPER MARIO SUNSHINE (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸59,95 € ▸1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para GameCube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto, en fin, que se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos (unos más fáciles, otros te tendrán muchas horas pegadito a la consola) y la infinita jugabilidad que todos esperábamos. Va a pasar mucho tiempo hasta que salga algo superior a Mario. Palabrita.
Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL



▸SEGA ▸Arcade-Party
▸59,95 € ▸1-4 J
Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...
Puntuación 85

SUPER SMASH BROS. MELEE (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Lucha
▸60,00 € ▸1-4 J
Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes.
Puntuación 95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸69,95 € ▸1-2 J
Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.
Puntuación 94

TUROK EVOLUTION (NUEVO)



▸ACCLAIM ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J
Diseñado para los fans de Turok, destaca por su multijugador y las fases de vuelo. Flojo técnicamente.
Puntuación 83

VIRTUA STRIKER 3



▸SEGA ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-2 J
El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.
Puntuación 82

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸60,00 € ▸1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 93

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸36,00 € ▸1 J, GBC

La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación 90

BEACH'N BALL



▸INFOGRAMES ▸Voley-playa
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC

Una de cuerpos Danone y arenas ardientes ahora que estamos en pleno verano. Y mucho volley.

Puntuación 88

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸42,01 € ▸1-2 J, GBC, I

Un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. No pasa de moda, el juegazo.

Puntuación 93

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.

Puntuación 93

DRIVER



▸INFOGRAMES ▸Acción
▸36,00 € ▸1 J, GBC

Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 89

HARRY POTTER



▸EA GAMES ▸RPG
▸42,01 € ▸1-2 J

Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.

Puntuación 96

INDIANA JONES



▸THQ ▸Aventura
▸42,01 € ▸1 J, GBC

Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 86

MARIO GOLF



▸NINTENDO ▸Golf
▸36,00 € ▸1 J, GBC

Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 90

MARIO TENNIS

▸NINTENDO ▸Tenis
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC, T

El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON CRISTAL COLOR
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. DRAGON BALL Z: GUERREROS DE LEYENDA
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. POKéMON ORO (COLOR)
6. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
7. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
8. MONSTRUOS, S.A.
9. POKéMON PLATA (COLOR)
10. POKéMON AMARILLO

METAL GEAR



▸KONAMI ▸Aventura
▸36,00 € ▸1-2J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MONSTRUOS



▸THQ ▸Plataformas
▸36,99 € ▸1J, GB

Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.

Puntuación 84

PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Acción-aventura
▸42,01 € ▸1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2J, GB

Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.

Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J, Printer, Infr.



Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 97

POKéMON ORO Y PLATA



▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J, GB, Infr., Printer

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!

Puntuación 96

POKéMON PINBALL

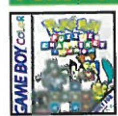


▸NINTENDO ▸Pinball
▸36,00 € ▸1 J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▸NINTENDO ▸Tetris
▸39,01 € ▸1-2 J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

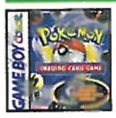


▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2 J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▸NINTENDO ▸Cartas
▸36,00 € ▸1-2 J, GB

Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.

Puntuación 91

RAYMAN

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN



▸CAPCOM ▸Aventura
▸42,01€ ▸1 J, GBC

La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.

Puntuación 85

SNOOPY TENNIS



▸INFOGRAMES ▸Tenis
▸34,99€ ▸1-2 J, GBC

Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸39,00€ ▸1 J, GBC

Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

THE FISH FILES



▸MICROIDS ▸Aventura gráfica
▸36,00€ ▸1J, GBC

Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.

Puntuación 95

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,01 € ▸1J, GBC

Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros...

Puntuación 99

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸75,07 € ▸1-4 J, R, E

Mucho más grande que la primera entrega, y con la firma de Rare. Un superéxito.

Puntuación 97

DONKEY KONG 64



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸78,07 € ▸1-4 J, R, E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

GOLDENEYE 007



▸NINTENDO ▸Espías
▸39,00 € ▸1-4 J, R

Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Espías
▸66,05 € ▸1-4 J, R, E, T

¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON SNAP



▸NINTENDO ▸Fotografía
▸36,00 € ▸1J

Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM 2



▸NINTENDO ▸Combate
▸69,06 € ▸1-4 J, T

Si te gusta el combate Pokémon, enseguida sabrás de qué son capaces.

Puntuación 92

SUPER SMASH BROS

▸NINTENDO ▸Lucha
▸55,00 € ▸1-4 J, R

Aprovechando el tirón de la versión "Brosiana" de GameCube, seguro que a muchos os ha dado por pasar por el centro comercial para pillaros este "incunable". Habéis hecho bien. Ya sabéis que podréis elegir héroe Nintendo entre los 8 personajes disponibles, todos bien conocidos de la galería Nintendo, y disfrutar de la gran variedad de golpes que van a propinarse. Ah, su desarrollo es muy original.

Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK



▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸75,00 € ▸1 J, R, E

Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME



▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸57,04 € ▸1 J, R

Un gran argumento, enorme calidad técnica y sobre todo enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

- Solución completa de los tres primeros niveles.
- Mapas con todas las piezas.
- En la siguiente entrega te contaremos el resto.

Pierde el miedo y disfruta del terror

RESIDENT EVIL



¡Ya va siendo hora de que entres, hombre! Derriba las puertas de la mansión y dedícate con nosotros a morder las narices putrefactas de esos asquerosos zombies. Venga, cálzate las botas de Chris y acompáñanos.

PRIMERA ENTREGA

Consejos & Trucos

Sácale todo el partido

Antes de empezar a lo bruto, queriendo matar al primer zombie con un cuchillo, deberías leer estos "truconsejos". Y si ya has terminado el juego, también. Quizá no sabías que...

Armas de defensa

Jill utiliza dagas y baterías de descarga, pero ninguna termina con los enemigos. Por el contrario, Chris, además de las citadas dagas, utiliza **granadas que incrusta en la boca de los malos** y explotan al cabo de un rato, "petándoles la breva". Son efectivas con todo ser "viviente", a excepción de Tyrant.

Descarta objetos

Al utilizar **llaves de varios usos como la llave Espada**, o otras de un solo uso como la llave Escudo, te darán la oportunidad de descartarlas de tu inventario por ser inservibles. **Deshazte de ellas** porque es una pena desperdiciar huecos en el limitado (sobre todo el de Chris) inventario.

Termina con el enemigo

En el juego verás a muchos zombies tirados en el suelo, aparentemente tan inofensivos como los que tú "despachas". Pero si no los incineras, **puede que se levanten a por ti. Así que lo mejor es quemarlos.** Y con los "vivos", reventar cuantas cabezas puedas (así seguro que no muerden) o, una vez en el suelo, cuando hayan sangrado, hacer una "chasca" en su honor.

Utilización de hierbas

La función de cada hierba y combinaciones es la siguiente:
Hierba verde: restaura 1/3 del total de la energía.
Hierbas verdes: restauran 2/3.
Hierbas verdes: restauran 3/3, como un spray: toda la energía.
Hierba azul: neutraliza veneno.
Hierba roja y verde: 3/3, todo.
Hierba azul, roja y verde: neutralizan el veneno y restauran el equivalente al spray.

Salvar a otros personajes

Durante el juego tendremos la oportunidad de ayudar a otros personajes, como es el caso de Chris con Rebecca. **Tanto si ayudas como si no, tendrá su repercusión durante la partida.** Sólo un ejemplo: Si juegas con Chris y no ayudas a Rebecca, al final del juego, en la azotea, no te enfrentarás a Tyrant...Pero tranquilo, aquí estamos para guiarte todos los pasos.

Parte 1

Mansión

El comienzo de la aventura no puede ser más desesperanzador: ¡un tío feo comiéndose a un amigo tuyo! Nada, nada, sé fuerte y ¡véngate de todos ellos!

LOS SÍMBOLOS EN LOS MAPAS



La planta en la que comienza el objetivo que debes conseguir.

El lugar al que pertenece la planta, donde se desarrolla la acción.

Granada. Ítem de defensa sólo válido para Chris Redfield.

La cinta de vídeo que el cadáver de Kenneth aún tiene consigo.

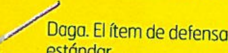

Máquina de escribir. Para salvar la partida con una cinta de tinta.


Llave antigua. Para cerraduras simples. Exclusivas de Chris.


Baúl. Puedes guardar cuantos objetos quieras en su interior.


Documentos. Consúltalos para obtener detalles argumentales.

Cinta de tinta. Para salvar la partida en una máquina.


Daga. El ítem de defensa estándar.

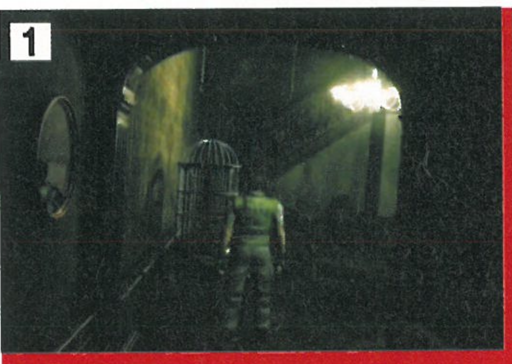
Mansión 1F

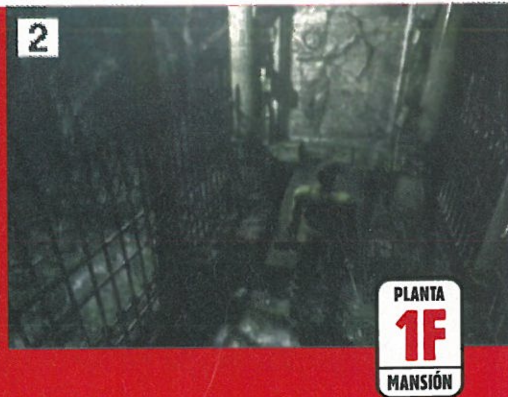
QUEROSENO
DISCO MO
MÁSCARA SIN OJOS
SERUM
ESCOPETA ROTA
EMBLEMA DE ORO
PARTITURA INCOMPLETA
QUEROSENO
RECIPIENTE DE GASOLINA
QUEROSENO
HERBICIDA
ESCOPETA
EMBLEMA
GEMA AZUL
LLAVE ESCUDO
MÁSCARA SIN BOCA
MAPA PRIMERA PLANTA
MEDALLA DE ÁGUILA
JOYERO

0 A las buenas nocheees...

PLANTA 1F MANSIÓN

Visita al zombie que hay en 18 (1F), pero sin liquidarlo, y ve al salón principal 1 (1F) para **recoger la pistola** que te ha dejado alguno de tus compañeros. Entra en 2 (1F), arrastra el cajón (1) y coge **el mapa de la primera planta y un puñal de defensa**. Vuelve a 18 y coge el **vídeo del cuerpo de Kenneth,** el señor que hay tirado en el suelo.





1 Llave de espada

PLANTA 1F MANSIÓN

Entra en 25 (1F) y coge el **cargador de pistola que está junto a la jaula (1)**. Las dos hierbas verdes déjalas para más adelante. Sube por la escalera a 26 (2F) y esquiva al zombie para coger la **Flecha de oro.** Verás otro cargador de pistola y otro "ser" reflejado en el espejo; de momento pasa de ambos. Examina la flecha y ve al salón principal, 1 (1F) para subir por la escalera y entrar en 16 (1F). Aquí encontrarás dos zombies y, escondidos junto a un árbol, **cartuchos de escopeta.** No los liquides todavía y no cojas los cartuchos. Utiliza la punta de flecha en la **piedra de cupido (2)** y baja a 27(B1). Coge el **Libro de la Maldición**, y examínalo para conseguir la **LLAVE DE ESPADA**.

Mansión 2F

27 (B1)
LIBRO DE LA MALDICIÓN/LLAVE ESPADA
OCTÓGONO DE PIEDRA Y METAL
MEDALLA LOBO
GEMA AMARILLA
GEMA ROJA
FLECHA DE ORO
BATERÍA
ESTATUA (GEMA AZUL)
PLACA DE MADERA
SILBATO PARA PERROS
MÁSCARA SIN NADA
EPITAFIO DEL CIENTÍFICO
BLASÓN DEL VIENTO/CEBO DE AVISPA
AVISPA
ANZUELO
MAPA SEGUNDA PLATA
MÁSCARA SIN NARIZ
PARTITURA INCOMPLETA

25 26 87 31 43 44 45 30 46 29 33 34 38 37 36 35 51 39 32 42 50 40 41 49



2 Conseguir objetos

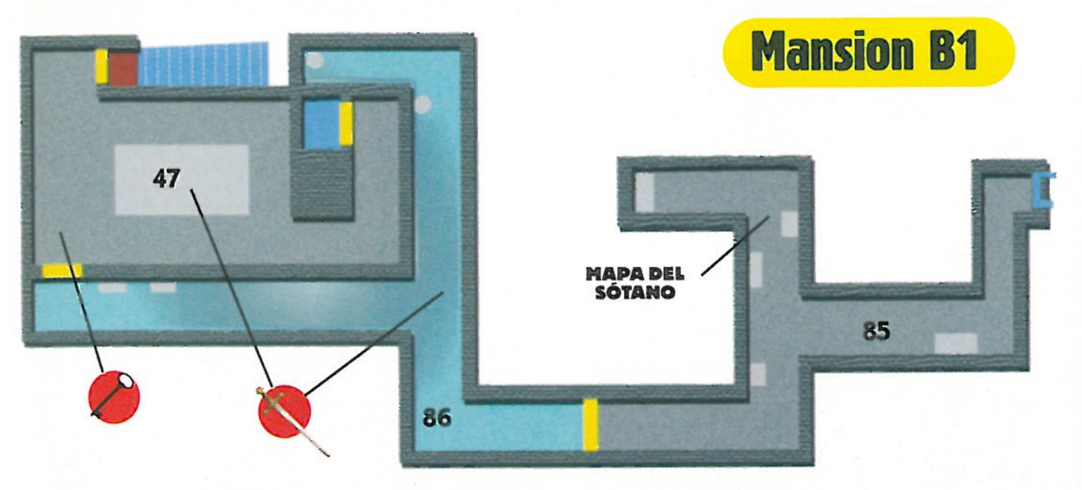
Vuelve a **18 (1F)**, **mata al zombie del pasillo a balazos** (ahora sí) y baja por las escaleras hasta **47 (B1)**. Coge la **llave vieja y el puñal de defensa.** Cuando vayas a abandonar la habitación, bajará un "aparecido" por las escaleras, y el otro que está tumbado se levantará. Pasa de ellos, la mejor forma es rodeando la mesa **(1)**; ahora sube otra vez por las escaleras y ve hasta **30 (2F).** Arrambla con el puñal de defensa **(2)**, arrastra la estatua hasta el hueco de la barandilla **(3)** y empújala hacia abajo para que caiga y se haga añicos dejando al descubierto la **Gema Azul (4)** en **17 (1F)**. El zombie... de momento deja que "viva". Y la Gema también, que disfrute de su vida un rato.



3 Como en casa

Entrar en **31 (2F)**. Mata a los zombies y desatranca la puerta que da a **26 (2F)**. Baja por la escalera **(1)**, mata al otro zombie y entra en **24 (1F)** para **coger el archivo (2).** Utiliza la **llave vieja** en **23 (1F)** y coge la **Escopeta rota y la granada.** Consejo: No cojas la escopeta útil antes que la rota.

Mansion B1





4 A quemar Zombies

Dirígete a **32 (2F)** y encárgate de los dos zombies que aparecerán enseguida. Coge la **Placa de Madera.** Entra en **33 (2F)** y engancha el **Silbato, el cargador de pistola y el Libro de botánica.** Entra en **34 (2F)**, y mata a los dos difuntos. Ahora baja por la escalera hasta **13 (1F)** para encargarte de otro zombie y entra en **12 (1F)**. Coge la **llave vieja, y el recipiente de combustible.** Llénalo en el bidón. **Consejo:** Deja el silbato y la llave vieja en el baúl.
Incinera a los zombies **(1)** de **13 (1F)** y **34 (2F)** para abrir la puerta que da a **32 (2F)**. Ahora ve a **35 (2F)**. De momento deja la hierba, que no te hace falta. Utiliza la **Placa de Madera y el Mechero en la chimenea,** conseguirás el **mapa** de la segunda planta.





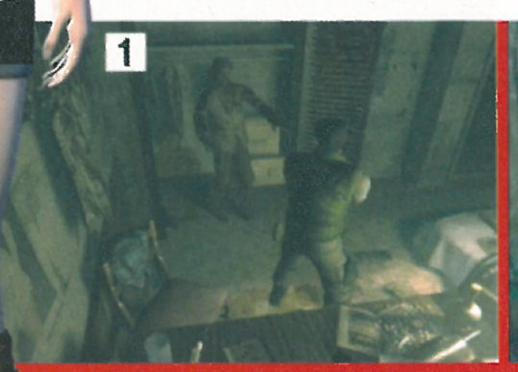
5 Llave de armadura

Baja de nuevo por la escalera y **coge la Escopeta rota.** Deja hueco libre en el inventario. Entra en **11 (1F)**, olvidándote del zombie, y luego ve a **7 (1F)** pasando por **9 (1F)**. **Coge el puñal y la escopeta que hay en la pared y deja la rota.** En **8bis (1F)**, vacía la bañera, ocúpate del zombie y coge la **llave vieja.** Úsala en **10 (1F)**. Coge el **Químico, llena el recipiente de combustible** y permanece alerta, a veces uno de los perros salta. Ahora ve a **3 (1F)**. Liquida a los dos perros. Empuja los muebles de color más claro para conseguir un **puñal de defensa y cargador de pistola.** Entra en **18**, quema al zombie y coge la joya de **17**. Ve a **24 (1F)** y quema al zombi antes de entrar, al que está tirado junto a la puerta **(1)**. Deja el químico y la joya, y coge la llave vieja y el silbato para ir a **46 (2F)**. Deja un hueco en el inventario. **Consejo:** Cúrate en la maceta de hierbas verdes.
A continuación, utiliza el silbato, mata a los perros y **recoge el collar** de uno de ellos. Examínalo, también el objeto que sale de su interior, y consigue la llave falsa. Dirígete a **26 (2F)** pasando por **17 (1F)**. Una vez en **26 (2F)** avanza de frente. Liquida al zombie que se levanta enfadado. Sube por la escalera para ir a **48 (3F)**. Coge la llave y utiliza la imitación.



7 Ayudando a Rebecca

Deja las plantas y la máscara en **24 (1F)**. Cárgate a los zombies que salen en **20 (1F)**. En **42 (2F)** coge el puñal **(1)**. Y para pillar **dos hierbas verdes** tendrás que matar a Forest. Pasa a **32 (2F)** y acaba con los dos zombies. Entra en **41 (2F)**. Aquí encontrarás a **Rebecca cuidando a Richard.** Llévale el Suero y deja en el baúl las plantas que haya en tu inventario. Una vez en **24 (1F)** saldrás automáticamente por la puerta después de hablar con Rebecca. **Vuelve a entrar y te curará las heridas.** Cuando vuelvas a entrar a esta habitación, te toparás con dos hierbas verdes y un zombie... dale lo suyo.
Nota: Tu decisión de ayudar a Rebecca o no a curar a Richard la "sufrirás" después en la mansión y el acuario. Si le curas, recibirás su ayuda en ambos lugares.





6 La primera máscara

Ve a **24 (1F)** pasando por **31 (2F)**. En caso de haber cogido plantas, déjalas en el baúl y llévate la **gema azul, la llave de armadura y algún arma.** Ve a **53 (1F)** cruzando por **20 (1F)**. Consigue una granada sobre el mueble del pasillo. En **53 (1F)** utiliza la gema azul en la cabeza del tigre y tendrás **munición de escopeta.** Entra en **22 (1F)** y coge munición de pistola, Diario del guarda y, abriendo el armario **(1)**, llave vieja. Vuelve a **24 (1F)**. **Consejo:** Deja todas las llaves del inventario.
Coge el químico. En **21(1F)** **usa el químico en el depósito de agua y mueve la palanca roja.** Recoge la máscara **(2)** y todas las plantas que entren en tu inventario... nunca se sabe.









8 Segunda máscara y partitura

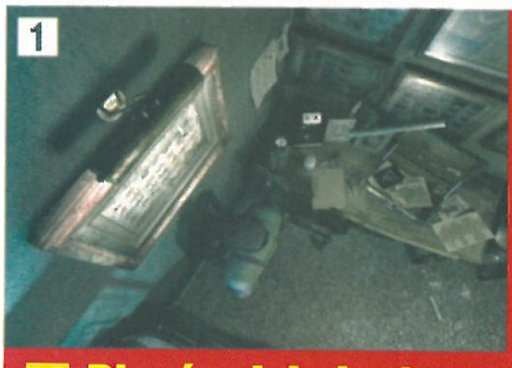
En **49 (2F)** mata al zombie y **coge una granada** en el esquina frontal de la puerta de **50 (2F)**. Entra, enciende el candelabro y coge **munición de la mesa y el mueble.** Empuja el armario y haz una veloz aparición para que salga el zombie. Acaba con él para coger la partitura. En **51 (2F)** empuja las estatuas **(1)** en el siguiente orden: Abajo/Derecha, Arriba/Derecha, Abajo/Izquierda, Abajo/Derecha. Pulsa el botón de la mesa central y coge la **caja misteriosa.** Examínala y acciona sólo las partes del sol que forman un corazón. Coge la **segunda máscara.** Vuelve a **24 (1F)** y déjate dos huecos libres en el inventario...eso sí, llévate la Partitura y la llave de armadura. Ve a **19 (1F)** y mueve el mueble que hay en el pasillo, detrás del piano **(2)**. **Combina las dos partituras y utilízalas en el piano. Rebecca se pondrá a practicar (3).**

Consejo: Dirígete a **17 (1F)** para coger el emblema que hay en la chimenea **(4)**. Ve al salón principal, es decir **1 (1F)**, y vuelve a entrar en **19 (1F)**. Verás que Rebecca ya lo ha conseguido. Coge el **diario de Trevor, el emblema dorado,** y a continuación coloca el emblema de bronce para poder salir. Vuelve a **17 (1F)** y coloca el emblema encima de la chimenea. Mira el cuadro que hay junto al reloj y si no te das cuenta de la secuencia la lógica, **coloca las manecillas para que sean las seis.** Entonces sólo necesitas coger la llave y dirigirte a **40 (2F).**



9 ¡A por la serpiente!

Coge los **cartuchos de escopeta** en el estante que hay junto a la puerta. No trates de matarla, porque sólo conseguirás gastar munición **(1)**. Esquívala y coge la máscara que hay en el suelo. Márchate de la habitación. Recuerda, **en caso de que te envenene,** jugarás con Rebecca para recoger el Suero. Ya sabes dónde está.





10 Blasón del viento

Pasa por **32 (2F)**, **34 (2F)** y baja por la escalera hasta **12 (1F)**. Llévate sólo la pistola y la llave de armadura para ir a **37 (2F)**. Entra en **38 (2F)** y coge sólo la **llave vieja y la planta verde** que hay detrás de la cama, en el lado de la pared (tranquilo, que no hay zombies esperando para hacértela). Ahora coge la **planta roja** de **37 (2F)** y combínala con la verde. Pasa a **36 (2F)** y coge **el anzuelo que hay en el cuadro situado frente a la puerta (1),** también el cebo de avispa, pero no se te ocurra pulsar el botón todavía. **Combina el anzuelo y la avispa. Cambia el insecto dorado por el del otro cuadro y viceversa.** Mata al insecto (con el cuchillo puedes lograrlo más fácilmente que con la pistola, y además ahorrarás munición) y coge el **Blasón del viento (2)** y el documento **Epitafio del científico.** A continuación vuelve a **38 (2F)**, coge la cinta y el maletín de primeros auxilios y examínalo para quedarte con lo de dentro, que es lo útil. En **12 (1F)** deja el Blasón del viento y la cinta en el baúl, y coge **dos Máscaras y la Llave vieja.**

11 Colocar las máscaras

Ve hasta el final de **6 (2F)** y **mira el cuadro,** pero no pulses todavía. Cambia el segundo cuadro de rojo a morado y el siguiente de amarillo a verde. Ve hacia la puerta y cambia el primer cuadro de amarillo a rojo. Pulsa el cuadro de la mujer. Coge **máscara** y utiliza la **llave vieja.** Cruza el jardín **16 (1F)** para ir a **27 (B1)** y coloca las tres máscaras. Vuelve hasta **12 (1F)**. Coge la otra máscara, la Escopeta, hierba y el blasón del viento para volver a **27 (B1)** y **34 (2F)** pasando por **32 (2F)**. En **27 (B1)** coloca la última máscara.



12 El ataúd

Para cargarte al poseído, deja que te agarre y métele una granada de defensa. Sí, es una fórmula arriesgada, pero merece la pena intentarlo. Si acabas con él **(1)**, podrás coger **balas de escopeta y octógono de metal y piedra.** Sal de allí accionando el ataúd. Ve hasta **15 (1F)** pasando por **11 (1F)**. Mata al perro y coloca el octógono de metal y piedra para entrar en **84 (1F)**. Coge las balas de escopeta, y hazte con el **spray de primeros auxilios y con una granada.**

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

¡HAZTE CON EL JUEGO QUE TODOS DESEAN!

¡...Y la camiseta exclusiva!



SORTEAMOS

20 juegos para GameCube

20 camisetas originales

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt120evil**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2002.



CAPCOM Nintendo Acción

- Solución completa del cuarto nivel.
- Aprende a eliminar mariquitas gigantes.
- Utiliza las flores para conseguir las piezas extra.

Cada vez estamos más cerca de casa

PIKMIN

SEGUNDA ENTREGA

Abordamos aquí y ahora la penúltima fase de Pikmin. Si la cosa ha ido bien tendréis en vuestro poder un total de 19 piezas. Y preparaos, por que en este nivel recuperaremos ¡otras 10! Olimar se siente más cerca de casa que nunca. Y si seguís nuestros consejos, le bastará una pieza para regresar.

Fase 4

La gran laguna

Para superar con éxito una de las fases más difíciles del juego, será necesario que conozcáis los secretos y facilidades que nos pueden proporcionar las flores, esas grandes desconocidas. Aquí nos será indispensable utilizarlas si queremos recuperar todas las piezas de la nave.







NECESITAS 20 UTILIZAS

1 Perno reparador

Para esta pieza, preparamos una remesa de unos **30 Pikmin azules,** de esos que no temen el agua y que tienen boca. Nos acercamos hasta el punto A (¿lo veis en el mapa?), y los lanzamos sobre el alto en forma de arco (1). A continuación los desocupamos y nos plantamos con los chavales al otro lado del muro. Una vez hecho esto, lo siguiente es guiarlos **desde abajo con el Stick-C** hasta la pieza en cuestión, procurando ir siempre paralelos a ellos (2). Y, como de costumbre, si hemos seguido las instrucciones, nuestros amigos se encargarán de bajar la pieza sin problema alguno (3). Bueno, con algunos trompicones quizá.



LOS SÍMBOLOS EN LOS MAPAS



Los Pikmin necesarios para transportar la pieza hasta la nave de Olimar.

Los colores de Pikmin que debéis utilizar para llegar hasta la pieza.



Muro de madera.
Muro de piedra.

La nave de Olimar, donde debéis llevar las piezas.



Las "cebollas" donde creáis y almacenáis a los Pikmin.

Bomba Roca. Sólo la pueden coger los Pikmin amarillos.





2 Radio interestelar

Antes de nada, **conviene preparar el camino** para que el transporte de la pieza sea lo menos "accidentado" posible. Así que eliminad cualquier enemigo que se encuentre entre la Radio y la nave. **La pieza la transporta un gran pez volador.** Este animal posee la capacidad de lanzar grandes chorros de aire helado con los que congela a nuestros Pikmin. Para acabar con él (1), esquivad su chorro y, durante su recuperación, **lanzad un ataque masivo a su panza.** Cuando caiga indefenso al suelo, repetid la operación. Al eliminarlo, aparecerá la pieza. Si no fuimos capaces de eliminar a todos los enemigos, entonces será conveniente llevar una escolta por si las moscas (que en este planeta son peligrosas).



3 Emisor de Gluones

Coged **unos 30-40 Pikmin rojos y 30 azules.** Para obtener esta pieza es recomendable eliminar primero a todas las mariquitas gigantes. Podemos hacerlo **con nuestro ejército rojo mientras los 30 Pikmin azules despliegan el puente** más próximo a la pieza (1). Cuando hayamos acabado con la resistencia, el mismo grupo responsable de haber eliminado a los enemigos, puede encargarse de desplegar el otro puente.



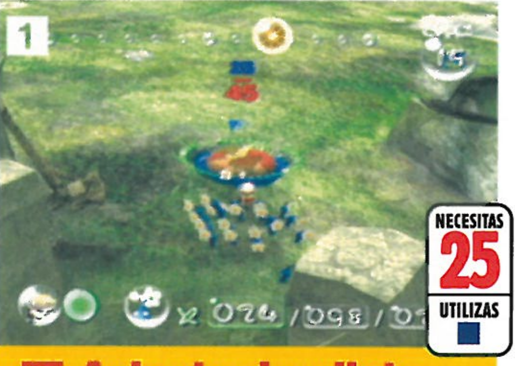
4 Máquina de masajes

Como en el caso anterior, será necesario **desplegar un puente antes de poder acceder a la pieza** (1). Para ello utilizaremos **Pikmin azules.** Y mientras éstos acaban su tarea, prepararemos una remesa de unos **40 Pikmin rojos y 6 ó 7 amarillos,** con los que eliminaremos a la mariquita gigante y recogeremos las **bombas-roca escondidas en el interior de las calaveras** (2). Con ellas derribaremos el muro que obstaculiza el camino hasta el **Reactor de Zirconio, la próxima pieza.**



5 Rotor de Zirconio

Preparamos un grupo de **50-60 Pikmin azules.** Antes de nada, nuestros colegas amarillos de las bombas-roca deberán dejarnos el camino libre y derribar el muro de piedra. Si veis que no son suficientes, podemos encontrar **más bombas en una calavera próxima al campamento.** Ya con el muro en el suelo, enviaremos el grupo azul a eliminar las ranas que merodean por el lugar. A continuación **derribamos el muro de madera** (1) y recuperamos la pieza (2).



6 Asiento de piloto

Justo enfrente del muro de madera que encerraba el Rotor de Zirconio, veréis un segundo muro. Pues bien, debemos derribarlo para no tener que dar un rodeo tratando de recuperar el **Asiento de la nave.** Preparad unos **30 Pikmin azules** y a por ella (1).



7 Reactor iónico

Para empezar, podríais dedicar un día a producir Pikmin rojos y azules. Una vez en materia, lo primero es **derribar el muro de piedra junto a la cebolla azul.** El problema es que hay muchas mariquitas bloqueando el camino. Con unos **50-60 Pikmin rojos y 30 azules** acabaremos con ellas atacándolas por la espalda mientras duermen. Ya con el camino despejado observaréis que **la pieza se encuentra en un alto.** Lanzad a vuestros Pikmin azules al escalón situado a la izquierda de la pieza (1). **Subid utilizando el géiser y volved a lanzadlos** (2). Enseguida bajarán la pieza.







8 Reactor Chronos

Esta pieza requiere cierta pericia y agilidad, pues hay que tardar el menor tiempo posible en devolverla a la nave. Bueno, preparamos **50 Pikmin azules** y nos colocamos en las inmediaciones de la pieza. Veréis una **planta amarilla** justo encima de un cubo (1): la utilizaremos para cambiar 20 Pikmin azules a amarillos. Una vez "teñidos" (2) los lanzamos a la orilla más cercana (la de la pieza). Mucho cuidado por que las medidas son muy justas. Ya con los 20 Pikmin amarillos en tierra, los lanzaremos hasta la pieza (3). Ellos la bajarán pero, justo en ese momento, debéis desocuparlos y devolverlos a su color con la **Flor azul.** Mientras, el resto de Pikmin azules transportarán la pieza (4).





9 Lámpara ultra-violeta

Preparad **15 Pikmin amarillos y llevadlos a la rampa** (B) situada cerca de la **Flor roja.** Basta subirlos de cinco en cinco (1) y guiarlos hasta la base del alto donde descansa la pieza. Lanzadlos y esperad a que la bajen (2).



10 Béiser

Preparamos **100 Pikmin rojos,** ya que la pieza la guarda un **Escarabajo, en su interior.** Sí, como el de la segunda fase, pero a éste hay que liquidarlo. Para ello **le golpearemos la cara** justo después de que nos lance una de sus bolas. Desplegará sus alas (1) dejando el cuerpo al descubierto. Atacadlo sin perder un instante y repetid la operación un par de veces hasta que caiga. Deberemos **derribar un muro y desplegar un puente** para llevar la pieza (2).

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

¿TE GUSTA LA VELOCIDAD? ¡RÁPIDO, CONSIGUE 20 JUEGOS!

Tanto si eres fan de los coches como si te enloquecen las motos, no puedes pasar de este concurso.





10 juegos para Game Boy Advance

10 juegos para Game Boy Advance

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
   Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2002.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt120colin**







- Consejos y trucos para avanzar.
- Cómo y dónde capturar a Pikachu.
- Todos los pasos para despertar a Snorlax.

Manual de estrategia para entrenadores

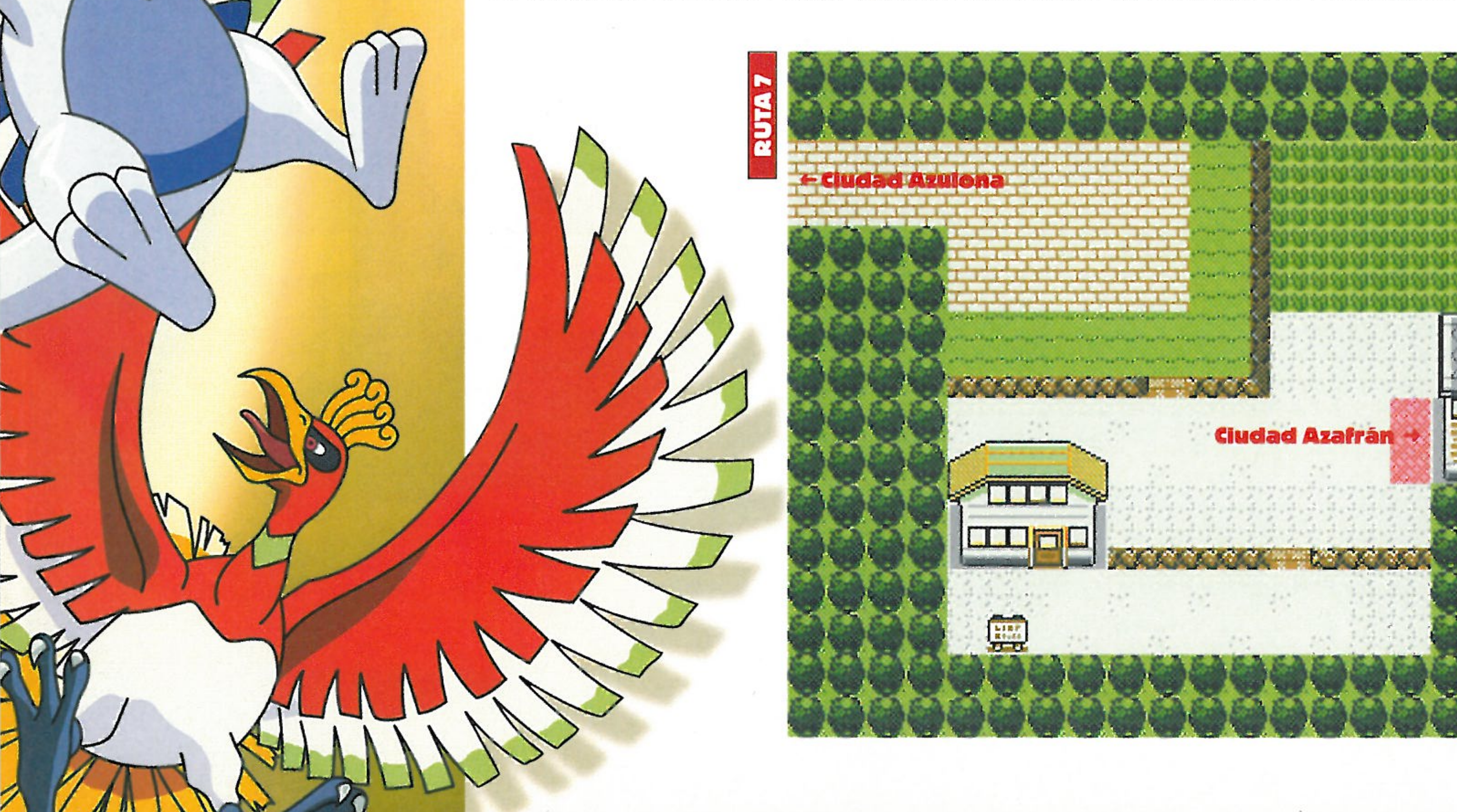
POKéMON ORO Y PLATA

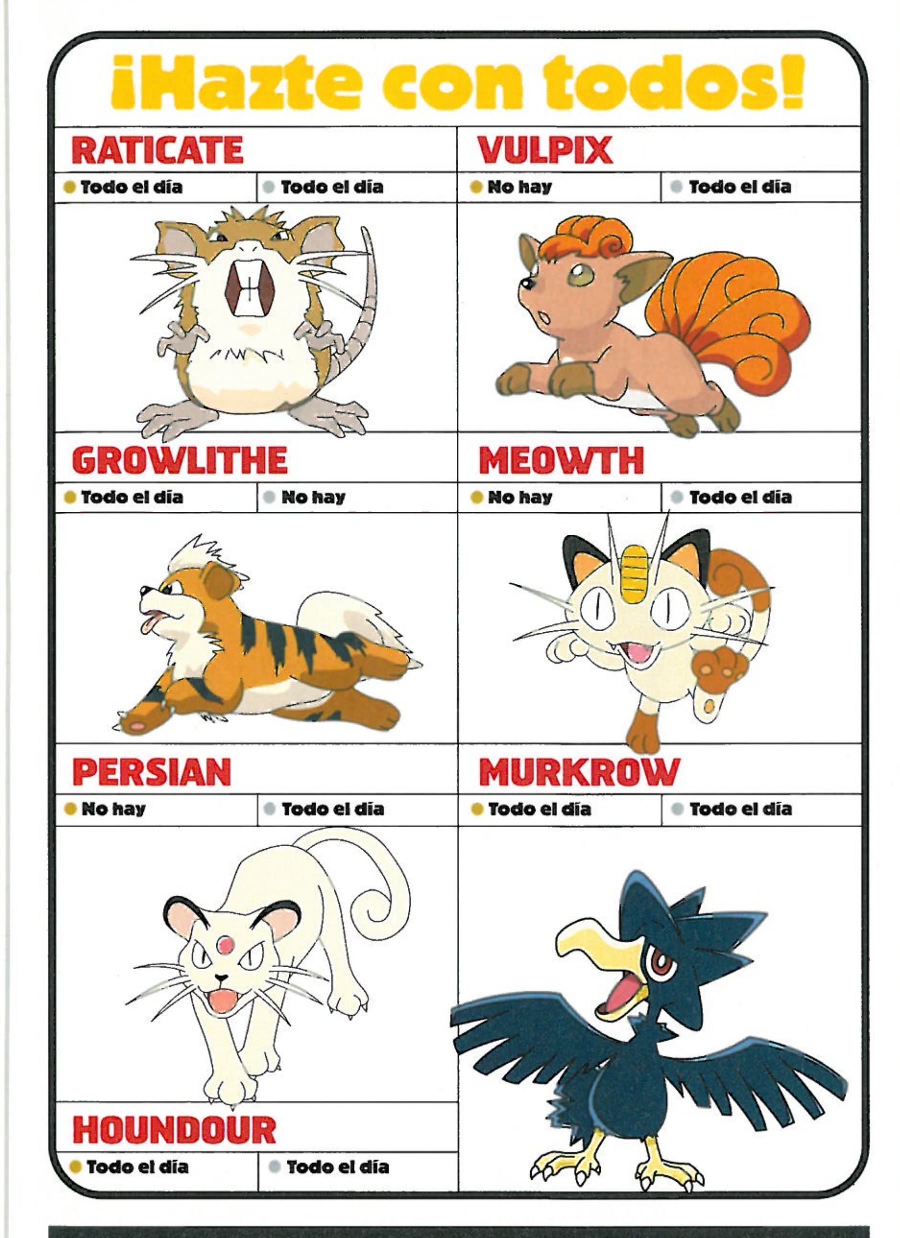
DECIMOSÉPTIMA PARTE

Bienvenidos un mes más a nuestra cita con el mundo Pokémon. Nuestra guía para coleccionistas continúa adelante, esta vez descubriendo nuevos movimientos huevo, trucos y...¡cómo despertar a Snorlax! Que lo disfruten.

Ruta 7

Se trata de una ruta corta que une CIUDAD AZULONA y CIUDAD AZAFRÁN. Fíjate en los interesantes Pokémon que puedes capturar por aquí, sobre todo si tienes la edición Plata. Sabrán satisfacer tu instinto de coleccionista.





MOVIMIENTOS HUEVO

Hoothoot es un Pokémon de tipo normal/volador que solo llega a aprender un movimiento de tipo volador durante su entrenamiento. Sin embargo, esto queda compensado por los Movimientos Huevo que aprende: Mov. Espejo, Supersónico, Finta, Ataque-Ala y Remolino.

Cruza a un Pidgeot macho que haya aprendido Ataque-Ala con un Hoothot hembra, y el resultado será un flamante Hoothoot que sabrá Ataque-Ala.



Pokétruco

Muchos Pokémon salvajes traen objetos equipados. Por eso, cuando los captures, no está de más que eches un vistazo para ver si vienen con alguna sorpresa.

Entre los objetos que puedes encontrar, a modo de sorpresa, en un Pokémon salvaje hay Bayas, Perlas Grandes, Escamas Dragón, Restos, Piedras Lunares, Bayas Misterio, Trozos de Estrella... Un inventario que satisfará al coleccionista más exigente.



74 GEODUDE

Usa sus brazos para escalar montañas muy escarpadas. Si se enfada, balancea sus puños.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Lanza Rocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc	Normal
Nv 26	Fortaleza	Normal
Nv 31	Desenrollar	Roca
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 41	Explosión	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Geodude** ▶ **Graveler** (Nv 25) ▶ **Golem** (Intercambio)

75 GRAVELER

Rueda lentamente para moverse. No presta atención a ningún objeto que se cruce en su camino.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Lanza Rocas	Roca
–	Magnitud	Tierra
–	Autodestruc	Normal
Nv 27	Fortaleza	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 41	Terremoto	Tierra
Nv 48	Explosión	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Geodude** ▶ **Graveler** (Nv 25) ▶ **Golem** (Intercambio)

76 GOLEM

Es capaz de inflarse a sí mismo. Usa esta fuerza explosiva para saltar de montaña a montaña.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Rizo Defensa[	Normal
–	Lanza Rocas	Roca
–	Magnitud	Tierra
–	Autodestruc	Normal
Nv 27	Fortaleza	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 41	Terremoto	Tierra
Nv 48	Explosión	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Geodude** ▶ **Graveler** (Nv 25) ▶ **Golem** (Intercambio)

77 PONYTA

Sus patas traseras tienen pezuñas tan duras como el diamante, con las que da coces a quien está detrás.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 4	Gruñido	Normal
Nv 8	Látigo	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 19	Pisotón	Normal
Nv 26	Giro Fuego	Fuego
Nv 34	Derribo	Normal
Nv 43	Agilidad	Psíquico
Nv 53	Llamarada	Fuego
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

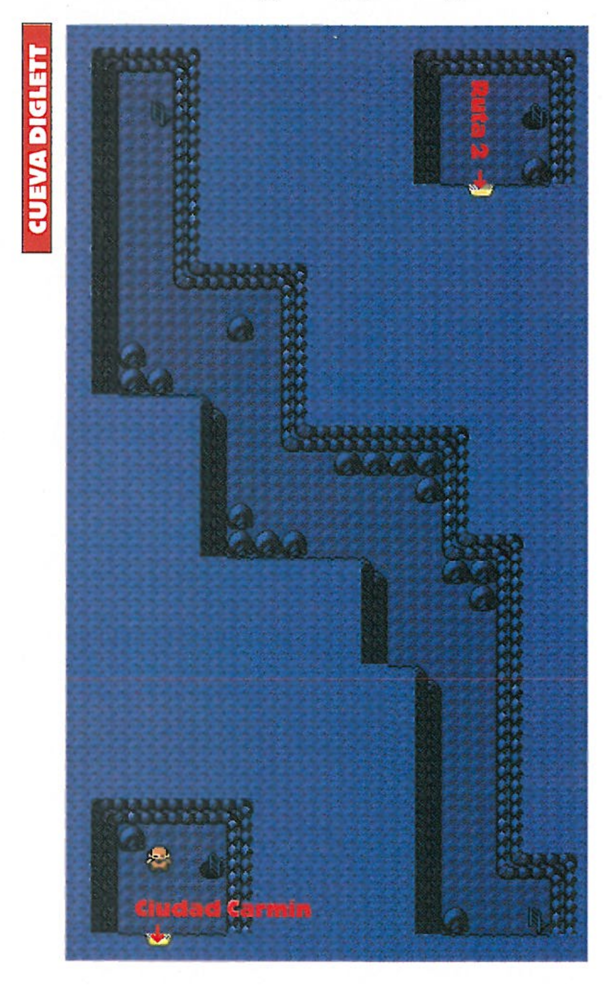
Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Ponyta** ▶ **Rapidash** (Nv 40)

Cueva Diglett

Después de despertar y capturar a Snorlax podrás entrar en la Cueva Diglett y proseguir tu camino.

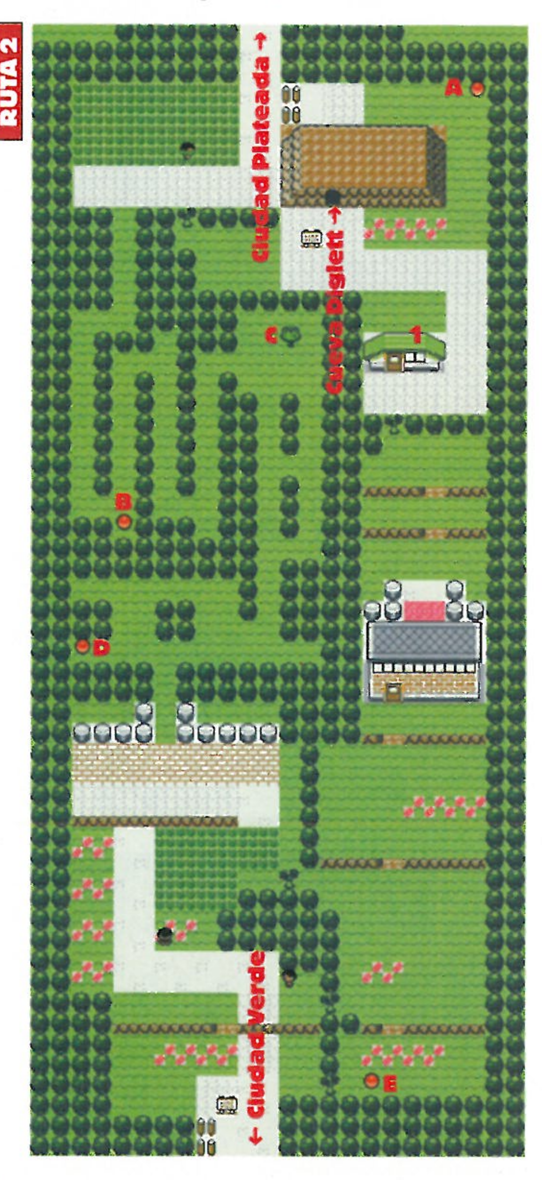
CUEVA DIGLETT



Ruta 2

Una ruta que une CUIDAD PLATEADA y CIUDAD VERDE. No olvides que en esta zona podrás capturar a nuestro querido Pikachu.

RUTA 2



¡Hazte con todos!

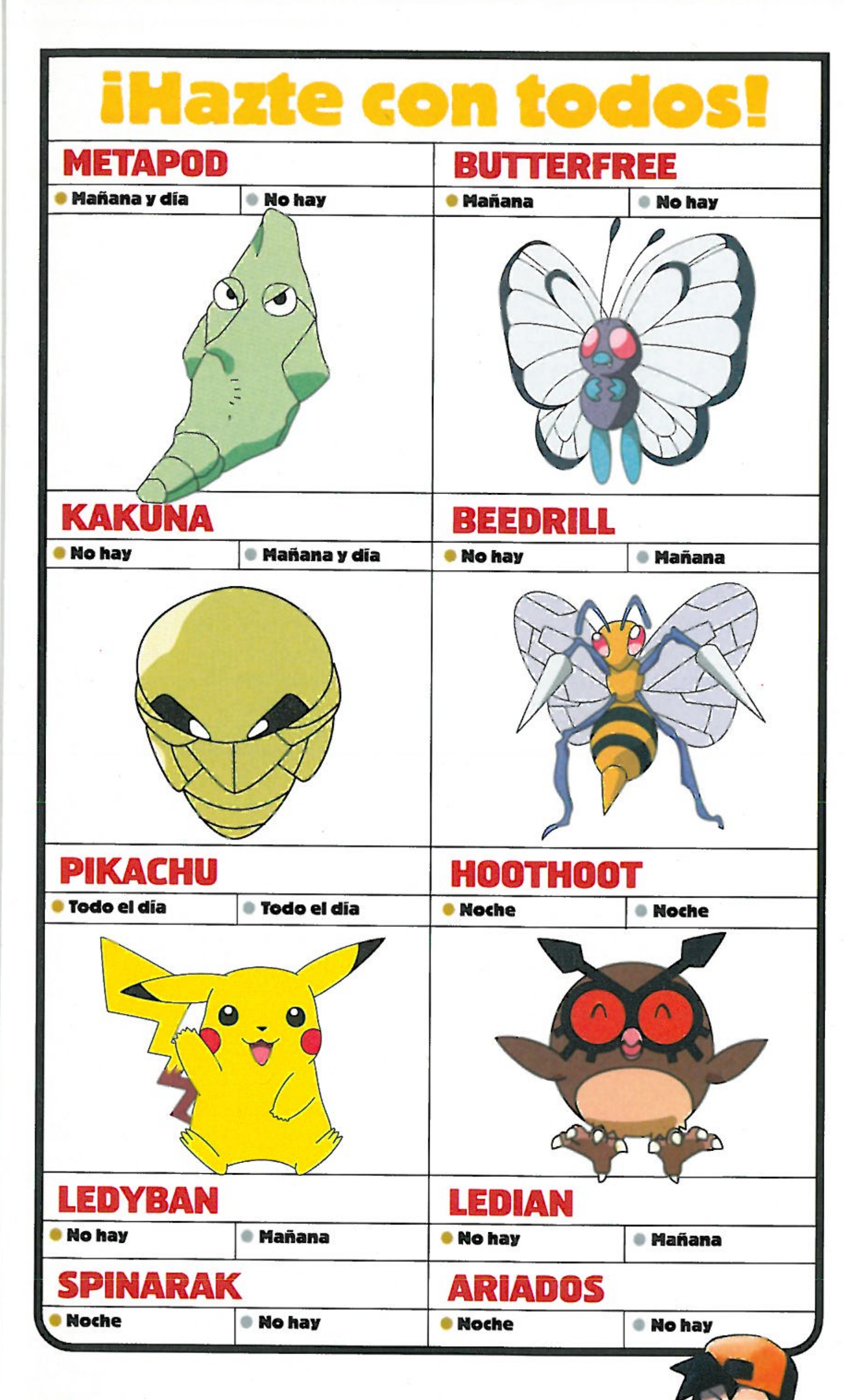
DIGLETT		DUGTRIO	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

Pokétruco

Hay objetos que mejoran un determinado tipo de ataque.

Agua Mística-agua, Arena Fina-tierra, Cint. Negro-lucha, Colmillo Dragón-dragón, Cuch. Tor.-psíquicos, Flecha Ven.-veneno, Gafas de Sol-siniestros, Hechizo-fantasma, Lazo Rosa-normales, Pico Afilado-volador, P. Dura-roca, Polvo Plata-bicho, Rev. Metálico-acero, Imán-eléctricos, Sem. Milagro-planta, Carbón-fuego y Antiderretir-hielo.







NO LO OLVIDES

1 Una PEPITA de oro

El señor que hay dentro de la casa de esta ruta lleva tanto tiempo sin ver a nadie que en cuanto entres, te agasajará con una PEPITA de oro puro. Recuerda que para lo único que valen las PEPITAS es para venderlas por un montón de dinero en cualquier tienda de Johto o de Kanto. El dinerito te vendrá muy bien, sobre todo si andas ahogadete.



¡CONSÍGUELOS!

A. CARBURANTE
B. MÁX. POCIÓN
C. BAYANTIDOTO
D. DIRECTO
E. ELIXIR

78 RAPIDASH

Con una aceleración increíble, puede alcanzar los 240 Km/h en sólo diez trotes.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Látigo	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pisotón	Normal
–	Giro Fuego	Fuego
–	Derribo	Normal
Nv 40	Ataque Furia	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico
Nv 61	Llamarada	Fuego

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Ponyta ▶ Rapidash (Nv 40)

79 SLOWPOKE

De la punta de su cola gotea una savia muy dulce. No es nutritiva, pero resulta de lo más deliciosa para mascar.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Maldición	¿?
–	Placaje	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Anulación	Normal
Nv 34	Golpe Cabeza	Normal
Nv 43	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Slowpoke ▶ Slowbro (Nv37) Slowking (intercambio del Roca Rey)

80 SLOWBRO

Algo torpe por naturaleza, ha dejado de sentir dolor por el veneno de SHELLDER.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Maldición	¿?
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Pistola Agua	Agua
–	Anulación	Normal
Nv 37	Golpe Cabeza	Normal
Nv 46	Amnesia	Psíquico
Nv 54	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Slowpoke ▶ Slowbro (Nv37) Slowking (intercambio del Roca Rey)

81 MAGNEMITE

Las unidades a los lados de su cuerpo generan energía antigravitatoria para mantenerlo en el aire.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 27	Fijar Blanco	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 39	Chirrido	Normal
Nv 45	Electrocañón	Electricidad
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico/Acero
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Magnemite ▶ Magneton (Nv30)

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

14ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

CIUDAD FUCSIA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE
- MEDALLA ALMA (TE LA DA SACHIKO, LA LÍDER DEL GIMNASIO)

En Ciudad Fucsia haz lo de siempre, sana a tus Pokémon en el CENTRO POKéMON y explora la ciudad. Observarás que ha habido **algunos cambios con respecto a la CIUDAD FUCSIA** que encontraste en las ediciones anteriores del juego. Por ejemplo, **la ZONA SAFARI está cerrada.**

Ahora ve al gimnasio, avanza sorteando los muros invisibles y derrota entrenadores hasta llegar a la líder del gimnasio. Aunque todos los entrenadores parecen iguales, la verdadera líder del gimnasio está en la izquierda. Se llama **Sachiko,** es la hija de Koga y sus Pokémon de tipo veneno son: **Crobat nivel 36, dos Weezing nivel 36, Ariados nivel 33 y un Venomoth nivel 39.** Los Pokémon de tipo veneno son **débiles frente a los ataques psíquicos.** Cuando derrotes a Sachiko recibirás la **MEDALLA ALMA y la MT06 (Tóxico).**

PEDALEANDO POR LA PISTA DE BICIS

Sal de CIUDAD FUCSIA por el camino de la izquierda y entrarás en la **RUTA 18.** Pelea contra los dos entrenadores que hay en esta ruta y atraviesa el edificio que da **acceso a la RUTA 17.**

La RUTA 17 es un **camino de bicicletas** que te lleva hacia el norte [A]. Al final, llegarás a la RUTA 16 donde encontrarás un edificio de acceso a CIUDAD AZULONA.

CIUDAD AZULONA: LA MÁS DIVERTIDA DE KANTO

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MEDALLA ARCOIRIS (TE LA DA ERIKA, LA LÍDER DEL GIMNASIO)

Entra en CIUDAD AZULONA, ve al CENTRO POKéMON y luego ponte a explorar. Lo primero es ir al **Centro Comercial** para comprar todos los productos que necesites. Observarás que este centro se parece mucho al de Ciudad Trigal, eso es porque ambos pertenecen a la misma cadena de grandes almacenes. De todas formas, la principal diferencia la encontrarás en el surtido de MTs [B]: Poder Oculto (MT10), Día Soleado (MT11), Protección (MT17), Danza Lluvia (MT18) y Torm. Arena (MT37).

Al lado de una pequeña charca está el **CASINO.** Aquí puedes jugar en las máquinas tragaperras y en las máquinas de apostar a las cartas para ganar un montón de fichas. Cuando ganes suficientes, puedes ir a la casa que hay junto al CASINO y canjearlas, en la ventanilla izquierda: MT32 (Doble Equipo) por 1500, MT29 (Psíquico) por 3500 y la MT15 (Híper Rayo) por 7500. En la ventanilla de la derecha podrás conseguir a un **Mr. Mime por 3333, un Eevee por 6666 y un Porygon por 9999.**

Si vas por la **entrada trasera de la MANSIÓN AZULONA** llegarás a la azotea. Aquí, un individuo que vive en el ático te contará una historia de terror, pero solo te la contará completa si vienes de noche [C]. Cuando escuches toda la historia, recibirás la **MT03 o MALDICIÓN.** Este movimiento aumenta el Ataque y la Defensa a expensas de la Velocidad, pero si lo aprende un Pokémon Fantasma se convertirá en un ataque que reduce poco a poco los PS de la víctima.

Cuando consigas completar toda la Pokédex puedes volver a la MANSIÓN AZULONA y subir el piso en el que están los **muchachos de Game Freak.** En cuanto vean tu Pokédex completa, te **regalarán un DIPLOMA** que acredite tu logro.

Ahora ve al sur de la ciudad, dirígete a un bloque de cuatro casas y **entra en el restaurante.** En el interior verás que se celebra un **concurso de tragones,** pero nadie te dará un bocadito. Si andas hambriento y miras en la papelera, conseguirás un objeto llamado **RESTOS** [D]. Hace que un Pokémon recupere PS en cada turno de la batalla.

Ya es hora de ir al gimnasio a ganar la siguiente medalla. Para llegar tendrás que **cortar un árbol que hay al sur de la ciudad** y que obstruye el camino hacia gimnasio. Dentro podrás combatir con ERIKA la líder. Erika tiene un **Tangela nivel 42, un Bellosom nivel 46, un Victreebel nivel 46 y un Jumpluff nivel 41.** Si usas un buen Pokémon de tipo fuego, el equipo de ERIKA será fácil. Al derrotarla, recibirás la **MEDALLA ARCOIRIS** y la MT19 (Giga-Drenado).

Tras sanar a tus Pokémon, sal de CIUDAD AZULONA por el camino del este y llegarás a la RUTA 7. Avanza por esta ruta, atraviesa el edificio de acceso a CIUDAD AZAFRÁN y vuelve en bici, caminando o volando a CIUDAD CARMÍN.

DESPERTANDO A SNORLAX

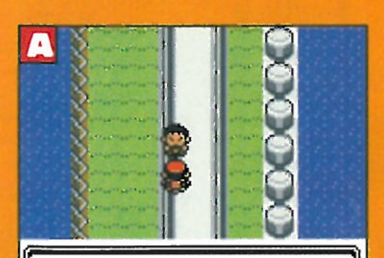
El objetivo de volver a CIUDAD CARMÍN es **despertar al Snorlax que obstruye la entrada a la CUEVA DIGLETT.** Colócate junto a él, usa la radio de tu POKéGEAR y **sintoniza el canal 20, FLAUTA POKéMON.** A continuación pulsa A y la POKéGEAR empezará a hacer su efecto al estar cerca del Snorlax durmiente [E].

Poco después el Snorlax se despertará para combatir. Intenta por todos los medios **capturar a este magnífico Pokémon** porque es el único de su especie que hay en todo el juego.

Tras capturar al Snorlax ya puedes entrar en la CUEVA DE DIGLETT. El camino hacia la salida es muy sencillo y cuando llegues a ella te encontrarás en la RUTA 2. Allí encontrarás varios objetos, pero lo más importante de todo es que **podrás capturar a Pikachu,** el Pokémon más simpático de todos.

Corta el árbol a la izquierda de la salida de la CUEVA DE DIGLETT y avanza hacia el norte (seguimos en la RUTA 2) [F]. Inmediatamente llegarás a CIUDAD PLATEADA.

Continuará.

A


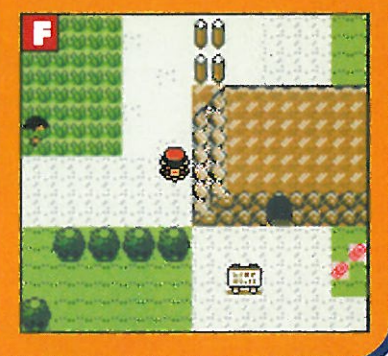
B


C


D

CARLOS encontró RESTOS.

E


F




Informática y videojuegos



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199



CONSOLA GAME CUBE MORADA + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59

259,95



CAPCOM Vs SNK 2 EO	64,95
DOSHIN: THE GIANT	54,95
F1 2002	64,95
RESIDENT EVIL	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	54,95
TUROK EVOLUTION	64,95
ACCESORIOS	
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95
VOLANTE Th. FERRARI C. MAIL	39,95



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 ~~69,95~~ 64,95

SONIC ADVENTURE 2 ~~59,95~~ 54,95



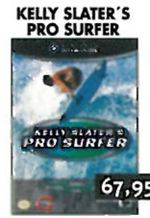
BARBARIAN 59,95

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM 54,95





GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE 59,95



KELLY SLATER'S PRO SURFER 67,95





MX SUPERFLY 59,95



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 64,95



PRO RALLY 59,95

TIME SPLITTERS 2 59,95

TOP GUN 64,95



WRESTLEMANIA X8 52,95





FIFA 2003	noviembre
H. POTTER Y LA CÁM. SECRETA	noviembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	noviembre
DIE HARD VENDETTA	noviembre
STARFOX ADVENTURE	noviembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	noviembre
NBA LIVE 2003	noviembre
JAMES BOND: NIGHTFIRE	noviembre
MED. OF HONOR: FRONTLINE	noviembre
TY: EL TIGRE DE TASMANIA	noviembre
SPYRO: ENT. THE DRAGONFLY	diciembre
MARIO PARTY 4	diciembre
WARIO WORLD	diciembre

Novedades del mes



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 54,95





FIFA 2003 54,95

MEGAMAN 2 49,95

SPYRO 2: SEASON OF FLAME 52,95

XXX: THE MOVIE 49,95



YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADV. 3 44,95

GAME BOY ADVANCE 99,90



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA 119,95



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE + SUPER MARIO AVD. 2 129,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + FINAL FIGHT + STREET FIGHTER II 139,95



POKÉMON AMARILLO 19,95

POKÉMON AZUL 19,95

POKÉMON ROJO 19,95

POKÉMON PLATA 29,95

POKÉMON ORO 29,95

POKÉMON PINBALL 29,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CADIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. A Gándara. L. 21 Ctra, Nacional VI. Ent. Narón
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúsler-Jupiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPÚZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de octubre al 15 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es

AGGRESSIVE INLINE

- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un tipo secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de truco:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Secuencias FMV:** Completa los objetivos normales de cada nivel para obtener películas.
- **Todas las llaves:** Introducí SKELETON en la pantalla de códigos.
- **Barra de zumo llena:** Introduce BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start.
- **Grinds perfectos:** Escribe BIGUPYASELF .
- **Handplants perfectos:** Esta vez la palabra es JUSTINBAILEY.
- **Manuals perfectos:** La palabreja en cuestión es QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, haz L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.

BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" como password para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Vestimenta Fighting Vipers:** Introduce "FVIPERS" para obtener los uniformes 109 y 110; pelo 75; y cara 51.
- **Vestimenta Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Vestimenta Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Vestimenta Sega:** "OHTORII" para los uniformes 116 y 117.
- **Vestimenta Virtua Cops:** "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y lass gafas 94.



BONUS CUANDO COMPLETES EL JUEGO

- Completa el modo arcade con Japón para obtener los uniformes 103 y 104.
- Completa el modo arcade mode para los uniformes 87 y 88.
- Complétalo dos veces para el 90 y 91.
- Complétalo tres veces para el 93 y 94.
- Completa el modo "world tour" para obtener los uniformes del 96 al 102; las gafas de la 86 a la 93; y las pelucas de la 71 a la 74.
- Completa el modo "world tour" en primer lugar para obtener los uniformes 89, 92 y 95.
- Gana al "Dural team" para las caras 54 y 55.
- Completa los tutoriales para obtener los uniformes del 71 al 86.

BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Bus:** Más Face Off, esta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. Si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.



CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Hazlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.

GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje de extrañas maneras.

HECHICERO

- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO

- **VOOgro.** CAS400
- **Orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA

- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO

- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721

NVENCIBILIDAD
- INVULN como nombre

ANTI-MUERTE
- 1ANGEL es el nombre

TURBO LLENO
- PURPLE

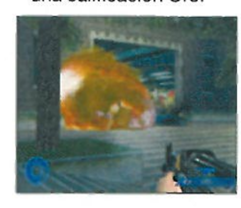
SIEMPRE INVISIBLE
- 000000

POCIONES Y LLAVES
- ALLFUL

DISPARO RÁPIDO
- QCKSHT

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con calificación Oro para apuntar fácilmente.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa "Evil Summit" con Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa "Dangerous Pursuit" con calificación Oro.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa "Forbidden Depths" con Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa "Bad Diplomacy" con Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa"Streets Of Bucharest" con una calificación Oro.
- **Power-up de disparo rápido:** Completa el nivel "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa el nivel "Mediterranean Crisis" con una calificación Oro.



LOST KINGDOMS

MATAR AL JEFE FINAL DE UN SOLO GOLPE

Tienes que utilizar la carta "Doppleganger" y atizarle con ella. Necesitarás subir la experiencia de estas cuatro cartas a 9.999 puntos:

- **#45-Great Turtle**
- **#69-Blue Dragon**
- **#83-White Tiger**
- **#104-God Of Destruction**

SMUGGLER'S RUN: WAR ZONES



- **Misiones de bonus:** Para desbloquear la misión de bonus de un nivel, encuentra las tres fichas escondidas. Tendrás que desbloquear las misiones secretas en el orden de las fases o no podrás jugar en ellas. Se accede a estas nuevas misiones a través de la opción "Extras" del menú principal.
- **Coche transparente:** Introduce Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (tanto izquierda como derecha se pulsan en la cruceta direccional, no en el stick), Z, Z, R para que tu coche sea transparente. Ten cuidado, porque los enemigos aún te ven.
- **Hoverbike:** Para sacar el hoverbike, obtén una calificación "GREAT" en todas las misiones "Smuggler".
- **Desbloquear América del Norte:** Desbloquea esta región en "Turf Wars" o "Joyridin". Encuentra las cuatro fichas escondidas en las misiones "Joyridin".
- **Items de las misiones "Smuggler":** Allá va una lista de items que se desbloquean al completar las misiones "Smuggler" y los niveles que hay que pasar para cada item:
  - **Misión 2.** Super Buggy Boost
  - **Misión 4.** Baja Truck
  - **Misión 5.** Du Monde Oil Slick
  - **Misión 7.** Baja Truck Bombs
  - **Misión 9.** Vietnam
  - **Misión 10.** ATV Monster
  - **Misión 11.** D-5 Hondo
  - **Misión 14.** ATV Boost
  - **Misión 15.** Hondo Oil Slick
  - **Misión 18.** Sahara Special
  - **Misión 20.** Sahara Smoke Screen
  - **Misión 22.** Russian Winter
  - **Misión 24.** Grenadier
  - **Misión 25.** Grenadier Bombs
  - **Misión 27.** Kavostov Halftrack
  - **Misión 29.** Kavostov Smoke Screen
  - **Misión 36.** Dual Career CM's

NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y práctica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test" y todo funcionará.
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. Un sonidillo te hará saber que lo has hecho bien. A continuación elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en la pantalla "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha. Si hay sonidillo, lo has hecho bien.
- **Cabezones:** En "Controller Stress Test" presiona Izquierda,

Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo.
- **Jugadores invisibles:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha.



Sí, algo sonará, algo.

PIKMIN

- **Modo Challenge:** Salva en cualquier momento para que aparezca este modo en el menú principal. Aquí puedes jugar todas las secciones que hayas completado, pero en un formato parecido a un "Time Attack". Debes reunir la mayor cantidad posible de Pikmin antes de anochecer.

RESIDENT EVIL

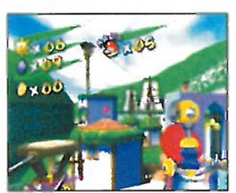
- **Nuevas vestimentas:** Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad para obtener la Llave Especial. Con ella podrás abrir la sala de trajes donde tendrás la oportunidad de cambiar tu ropa al iniciar una nueva partida.
- **Atuendo de Sarah Connor para Jill:** Completa el juego una vez con Jill en cualquier nivel de dificultad.
- **Atuendo de Resident Evil 3 para Jill:** Ahora completa el juego dos veces con Jill, también en cualquier dificultad.
- **Atuendo de "The Mexican" para Chris:** Completa el juego con Chris en cualquier nivel de dificultad para vestirlo como Brad Pitt en la película "The Mexican". Además, Rebecca aparecerá vestida como "Julia Robles".
- **Atuendo de Code Veronica para Chris:** Completa el juego dos veces con Chris en cualquier nivel de dificultad para ponerte guapetón.

SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:
- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Para poder seleccionar nivel como quien bebe agua.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Sacarás todos los golpes del héroe.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix", con cámara lenta y giros extremos de vista.
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Eres un Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita, que te vendrá muy bien.

SUPER MARIO SUNSHINE

- **Bonus Final:** Completa el juego y salva la partida. Ahora puedes pagar diez monedas por usar una barca que está cerca de la torre del reloj donde se encuentra Yoshi. Volverás al aeropuerto del principio del juego.
- **Gafas de sol y camisa playera:** Ambas cosas las obtendrás del tío ese de las gafas de sol. Las gafas de sol, por cierto, te las dará cuando encuentres 30 "shines", y la camisa fiestera la tendrás cuando completes el juego.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Todas las secuencias FMV:
- Introduce el código POPCORN en la opción Cheats de las opciones.

Estadísticas al máximo:
- Introduce el código MAXMEOUT.

Todos los trucos:
- Pon MARKEDCARDS. Pausa el juego en el modo Career para acceder al menú de trucos.

Todos los personajes:
- Introduce FREAKSHOW.

Selección de nivel:
- Introduce el código FIELDTRIP y rueda por donde quieras.

Special siempre arriba:
- Introduce el código UNLIMITED.

TUROK EVOLUTION



- **Invencibilidad:** Introduce "emerpus" en el menú "Cheats".
- **Invisibilidad:** Introduce "sllewgh".
- **Munición infinita:** Introduce "madman".
- **Desbloquear todos los niveles:** Introduce "sellout".
- **Desbloquear armas:** Introduce "texas".
- **Desbloquear absolutamente todo:** Introduce "FMNFB" y todo será pan comido.

VIRTUA STRIKER 3

- **Estadio Century :** Gana el primer partido de la Copa del Mundo (en tu cuarto año de la copa internacional).
- **Equipo FC Sonic:** Gana 20 puntos en el ranking para jugar un partido contra éstos.
- **Estadio Velvet:**



AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título.



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego.

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.**
  Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.**
  Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.**
  Consigue todos los ítems y obtendrás la Súper voltereta.
- **Tornado.**
  Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
- **Nivel extra.**
  Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina los niveles del modo Puzzle normal para acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** En la pantalla de créditos, mantén B para que la cosa vaya más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil...



DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:
- **LDNHGHNT.** Nivel 2
- **DBYFTHND.** Nivel 3
- **CSSRCNHT.** Nivel 4
- **HNSWLLSN.** Nivel 5
- **TSTRSTLR.** Nivel 6
- **STNDRDSW.** Nivel 7
- **LLRSCRSS.** Nivel 8
- **LNDTBTTL.** Nivel 9
- **SRCNHRDS.** Nivel 10
- **WFLLWRWR.** Nivel 11
- **RRKNGNWR.** Nivel 12
- **DNTFGHTW.** Nivel 13
- **CRRYSGNF.** Nivel 14
- **CRSSWRLR.** Nivel 15
- **DSFNGLND.** Credits

Códigos especiales:
- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.** Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
- **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oir uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

Códigos del modo trampa.
- **KEYS.** Todas las llaves.
- **MAPS.** Mapas.
- **WEAPONS.** Armas.
- **AMMO.** Munición infinita.
- **HEALTH.** Salud.
- **SKIP.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y pulsa Select para pasar.
- **PWORD.** Desactiva el modo trampa.
- **SFX TEST.** Test de efectos. Ya sabes, en las opciones tienes que desactivar los efectos y reactivarlos para oir uno al azar.
- **ALL.** Modo dios, para que lo disfrutes.

DOOM

- **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems.** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



DUKE NUKEM ADVANCE

- **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Starts, Select.
- **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select. Ahora puedes tirar otra.
- **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo. Esto va muy bien para ahorrar balas y misiles.

FIRE PRO WRESTLING

Todos los luchadores
Selecciona la opción "Edit Wrestler" y bautiza a tu nuevo luchador de la siguiente manera: en "Nickname" introduce "ALL", en "First name" introduce "STYLE" y finalmente, en "Last Name", introduce "CLEAR". Acto seguido desactiva la opción "Exchange", cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta volver al menú principal y tendrás acceso a todos los luchadores. Asi de fácil.

HARRY POTTER

A por el troll
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lanza un Flipendo. Llévalo al agujero más grande que hay a la izquierda.



ICE AGE

Passwords

Nivel	Password
Nivel 2:	PBBQBB
Nivel 3:	QBCQBB
Nivel 4:	SBFQBB
Nivel 5:	DBKQBB
Nivel 6:	NBTQBB
Nivel 7:	PCTQBB
Nivel 8:	RFTQBB
Nivel 9:	CKTQBB
Nivel 10:	MTTQBB

LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

LILO AND STITCH

Nivel-Passwords
- **La Playa:** Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch.
- **Nave nodriza.** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO.
- **Crucero espacial.** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **Planeta Junkyard.** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch.
- **¡Escape!.** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO.
- **El Rescate.** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO.
- **Competición final.** (Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con Power Ups) Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch.
- **Créditos.** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	Passwords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores
- **Human Smoke.**
  Completa el juego en nivel "Warrior".
- **Motaro.**
  Completa el juego en nivel "Master".
- **Shao Kahn.**
  Completa el juego en nivel "Supreme Master".

NBA JAM 2002

Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud.** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados.** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

MEDABOTS AX



- **Gang Rubberobo:** Después de vencer a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.
- **Arcbeetle:** Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
- **Victorias fáciles:** Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu oponente para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.
- **A volar:** En cualquiera de las dos versiones del juego puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna equipada para volar por el escenario. Para bajar deprisa, pulsa dos abajo.

ROCKET POWER

Todos los niveles. Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el gran final, introduce **b!p356bt** como password.

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas
Allá van algunos bonitos passwords para ayudar al perro este tan ocioso:
- **Coliseum.**
  MXP#2VBL
- **Ocean Chase.**
  CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle.**
  5S@C7VB8

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-.**
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY.**
- **El principio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ.** Si aún así no eres capaz de terminarlo, es que...

SPIDER-MAN: THE MOVIE

¿Sabías que, una vez completado el juego, puedes **escoger el nivel** tan sólo pulsando Start a la mitad de la partida?

SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo. En la pantalla de elección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A. Truco conseguido.

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego.** En la pantalla "Legal" pulsa Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, R, R para dejarlo todo limpito.
- **Borrar los "High Scores".** Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA e hínchate a disparar con tus vehículos a los malosos de turno.

SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando veas Press Start en la pantalla, introduce los códigos que aparecen más abajo. Si funcionan,

CT: SPECIAL FORCES

PERSONAJES ESPECIALES: Escribe "0202" como contraseña.

PASSWORDS

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705





GAME BOY COLOR

oirás cierto sonidillo confirmante.

- **Selección de nivel (el nivel se elige en el Atlas).** Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, A.
- **Comenzar con 99 vidas.** Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan.

Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)



SUPER STREET FIGHTER II: TURBO

- **Akuma.** Acumula 5000 puntos para desbloquear a Akuma.
- **Shin Akuma.** Acumula 9999 puntos para sacar a este personaje.

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

Premios para el modo Career.

Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras un regalito.

- **Décima vez.** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez.** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez.** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez.** Equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez.** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez.** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez.** Truco cámara lenta.

WOLFENSTEIN 3D

- **Todo "a tope".** Pausa el juego. Mantén L + R mientras pulsas la combinación A, B, B y A, A, A, A, A. ¡Ya tienes de todo!



TUROK EVOLUTION

PASSWORDS

Nivel 1.2
K8T87 NL46K 6T8K
Nivel 1.3
K8T87 NL46K T7R3
Nivel 1.4. Jefe final
K8T87 NL46K 4V2T
Nivel 2
Metro abandonado
K8T87 NL46K 7NR1
Nivel 2.2
K8977 N5408 VR0S
Nivel 2.3
K8T77 NL42R 2T74
2.4. Jefe final
K8T77 NL42R 39KV
Nivel 3
Jungla de las tinieblas
K8T77 NL42R KV41
Nivel 3.2
55987 L5452 V052
Nivel 3.3
5K987 V5452 3678
Nivel 3.4. Jefe final
5K987 V5452 LV15
Nivel 4 La fortaleza
5K987 V5452 3K21
Nivel 4.2
5K987 V5452 9VL2
Nivel 4.3
KK987 V2457 TV7L
Nivel 4.4. Jefe final
KK987 V2457 5RTV
Nivel 5
La frontera final
KK987 V245T K69L
Nivel 5.2
KK987 V245T 759T
Nivel 5.3
KL987 NT465 364V
Nivel 5.4. Jefe final
KL987 NT465 TK8N

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El éxito de Disney ya tiene sus atajos y nosotros te los traemos bien fresquitos.

Nivel	Passwords
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

DRAGON BALL Z

- **Desbloquea a Future Trunks:** Cuando entrenes con Goku en la Cámara del Tiempo, ve a la jarra del fondo a la izquierda y busca. Aunque te diga que no hay nada, continúa buscando hasta que te den la carta Escape Trunks. A continuación sólo queda ir al modo Batalla y Trunks habrá crecido lo suyo.

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teleportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Passwords
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

MONSTRUOS, S.A.

Passwords

- **Apartamento:** SLLY
- **Planta "Susto":** BDRM
- **Monstruos S.A. Parte 1:** M1K3
- **Monstruos S.A. Parte 2:** P4PR
- **Monstruopolis Noche:** N1T3
- **Monstruopolis Día:** D4Y-
- **Monstruos S.A. Parte 3:** M1NC
- **Laboratorio Secreto Parte 1:** L4B-
- **Cueva:** SN0W
- **Trineo Himalaya:** SL3D
- **Laboratorio Secreto Parte 2:** L4BB
- **La Bóveda:** V4LT

RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑B A←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Pausa y pulsa → ← ↑ ↓A↑ ↑ ↓ ↓B→ → ← ←A

ROBIN HOOD

Fase	Passwords
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4



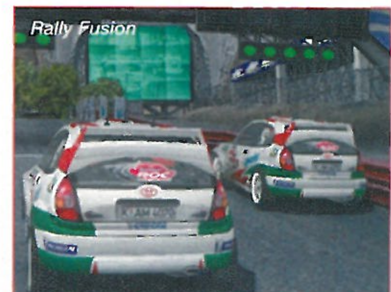
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

ASÍ ES LA NUEVA AVENTURA DE HARRY POTTER

A punto del estreno de sus nuevas aventuras en el cine, descubrimos cómo serán las versiones de "Harry Potter y la cámara de los secretos" en GameCube y Game Boy. Preparaos para un auténtico bombazo.

MÁS QUE COCHES...


True Crime


Rally Fusion

Los juegos de coches en los que no sólo hay que conducir están de moda. Por eso hemos preparado un reportaje con los mejores que vienen para GameCube.

GUÍA DE JUEGO SUPER MARIO SUNSHINE

No podíamos faltar a la cita con las aventuras de Mario. Así que le vamos a echar una mano, a él y a vosotros, con una guía completísima en la que nos vamos a detener en cada detalle. No importa lo que hayáis descubierto, lo superaremos.



JUGAMOS CON «THE HOBBIT»

En el próximo número no sólo comentaremos las versiones para Game Boy Advance de «El Señor de los Anillos», sino que también adelantaremos las primeras imágenes de la edición GameCube de «The Hobbit», la aventura basada en el libro de Tolkien, que verá la luz a lo largo de 2003.

Y ADEMÁS...

- **FIFA 2003**, fútbol en estado puro para GameCube y GB Advance. Y **Beach Spikers**, **Soccer Slam**, **Eternal Darkness**, **Rocky**, **Barbarian**, **Tomb Raider**...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.